INHALT



ECTS 98

CeBIT HOME



Gleich zwei Messen fanden im letzten Monat statt. Wir waren vor Ort und haben aus dem Getümmel alle neuen Kleinode herausdestilliert.

76 + 82

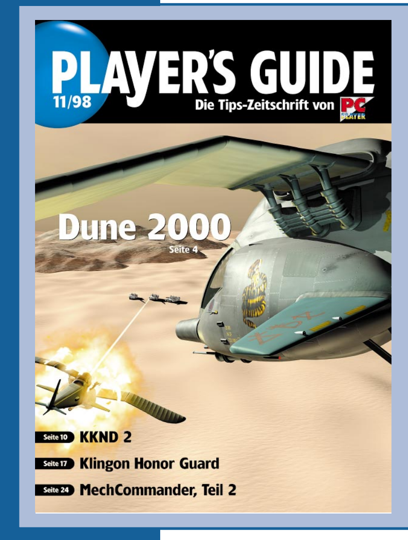


In Kanada wird schon fleißig an den Sport-Knallern des nächsten Jahres gearbeitet. Was EA Sports auf Lager hat, lesen Sie hier.

56

Die beliebtesten Action-Spiele sind 3D-Shooter. Wir zeigen Ihnen im Schwerpunkt die Historie und zukünftige Entwicklungen im Genre.

232





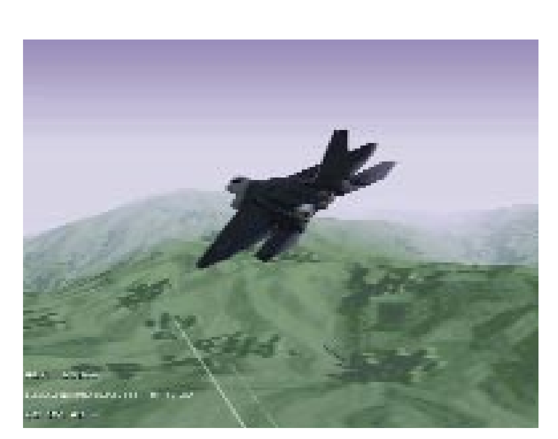
Umsonst aus dem Internet: Kann die neue »Wing Commander«-Episode gegen die starke Konkurrenz bestehen?

108



Rasen der Extraklasse bietet Ubi Soft. Übertrumpfen die frischen Franzosen jedoch den Vorgänger?

124



F22 Total Air War: Die momentan beste Flugsimulation bietet auch noch eine Menge taktische Tiefe.

132



Was brauchen Sie für welchen PC? Wie Sie Ihre Maschine preiswert wieder auf Trab bringen, erfahren Sie auf Seite ...

252

News

Previews

Hardware

Special

Spiele-Tests

Rubriken



cd-inhalt

CD-ROM-SCHNELLSTART

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.
■ Auf dem Start-Bildschirm finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal, in welchem Menü Sie sich gerade befinden, ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln.
■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com
■ Natürlich können Sie uns auch per Post unter der Adresse des Verlages erreichen:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: CD-ROM 11/98
Gruber Str. 46a
85586 Poing

inhalt cd A

Spielbare Demos

Caesar 3	\DEMOS\CAESAR3
Grim Fandango (deutsch)	\DEMOS\GRIMF
Israeli Air Force	\DEMOS\IAF
Jagged Alliance 2	\DEMOS\JA2
Need for Speed 3	\DEMOS\NFS
Railroad Tycoon 2	\DEMOS\RR2
Wing Commander Secret Ops	\DEMOS\SOPS

Special

Netplayer Client	\DEMOS\NETPLAYER
Warbirds	\DEMOS\NETPLAYER

Videos

Multimedia Leserbriefe	\VIDEOS\MMLB9811.MPG

inhalt cd B

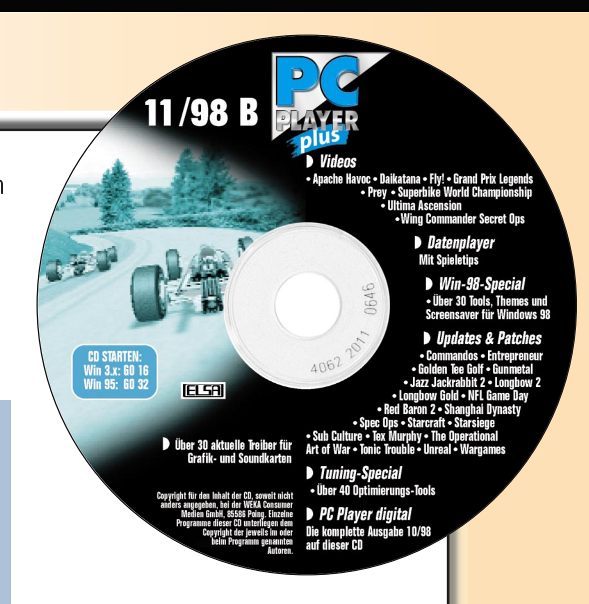
Videos

Testplayer Grand Prix Legends	\VIDEOS\GPL.MPG
Testplayer Wing Commander Secret Ops	\VIDEOS\WCSECOPS.MPG
Ultima Ascension Interview	\VIDEOS\RG_UA.MPG
Apache Havoc	\VIDEOS\APHAVOC.MPG
Daikatana	\VIDEOS\DAIKATAN.MPG
Fly!	\VIDEOS\FLY320.MPG
Prey	\VIDEOS\E398PREY.MPG
Superbike World Championship	\VIDEOS\SBK.MPG

Updates und Patches

Commandos (v1.1)	\DATA\PATCHES\CBEL1_1.ZIP
Entrepreneur (v1.3)	\DATA\PATCHES\ENT13.ZIP
Golden Tee Golf (v1.0102)	\DATA\PATCHES\GTG10102.ZIP
Gunmetal (v1.1)	\DATA\PATCHES\DEMPATCH.ZIP
Gunmetal (v1.1)	\DATA\PATCHES\GP10_12.ZIP
Gunmetal (v1.1)	\DATA\PATCHES\GP11_12.ZIP
Jazz Jackrabbit 2 (v1.23)	\DATA\PATCHES\J2_123R.ZIP
Jazz Jackrabbit 2 (v1.23)	\DATA\PATCHES\J2_123SW.ZIP
Longbow 2 (Display Treiber Update)	\DATA\PATCHES\LB2_DDU.ZIP
Longbow Gold (3Dfx Patch)	\DATA\PATCHES\LBGOLDFX.ZIP
NFL GameDay 99 (1.1)	\DATA\PATCHES\GD99PAT.ZIP
Red Baron 2 (3Dfx Patch)	\DATA\PATCHES\RB2_3D.ZIP
Shanghai Dynasty (v1.21)	\DATA\PATCHES\SHANG121.ZIP
Spec Ops: Rangers lead the way (Final Patch)	\DATA\PATCHES\SPECOPS.ZIP
Starcraft (v1.02)	\DATA\PATCHES\STAR102.ZIP
Starsiege (ATR 2.1)	\DATA\PATCHES\STARSIEG.ZIP
Sub Culture (AMD 3DNow! Treiber)	\DATA\PATCHES\SCULTAMD.ZIP
Tex Murphy: Overseer (v1.04)	\DATA\PATCHES\TEX5B104.ZIP

Das Sommerloch hat ein Ende, in dieser Ausgabe stecken Videos, Demos und Patches vom Feinsten. Exklusiv auf dieser PC Player finden Sie Demos von »Caesar 3« und dem Action-Renner »Need for Speed 3«.



The Operational Art of War Vol. 1 (v1.03)	\DATA\PATCHES\TOAW103.ZIP
Tonic Trouble (Save Game Fix)	\DATA\PATCHES\TTSAVE.ZIP
Unreal (v0.91 Beta)	\DATA\PATCHES\GLUNR091.ZIP
Wargames (Patch #1)	\DATA\PATCHES\WARGAMES.ZIP

Treiber

Creative 3D Blaster PCI (v 3DBP-95DRV-1-US (Rev 5]	\DATA\TREIBER\3DPW95UP.ZIP
Creative 3D Blaster PCI/GB Exxtreme (v BC2-95WEB-1-US(Rev 1]	\DATA\TREIBER\BC2W98.ZIP
Creative GraphicsBlaster 3D (v G334-95WEB-1-US)	\DATA\TREIBER\G3DW95UP.ZIP
Creative GraphicsBlaster Exxtreme (v 2.0)	\DATA\TREIBER\GBEXBC2.ZIP
Creative Sound Blaster Live! (SBL-WEB-1-US)	\DATA\TREIBER\SBLIVE.ZIP
ELSA GLoria Synergy (v 4.10.01.0203-0009)	\DATA\TREIBER\GLSY_W98.ZIP
ELSA GLoria Synergy (v 4.10.01.0203-0009)	\DATA\TREIBER\GLSYW95S.ZIP
ELSA GLoria-XXL (v 4.10.01.0203-0007)	\DATA\TREIBER\GXXL_W9X.ZIP
ELSA VICTORY 3DX (v 4.10.01.0300-0013)	\DATA\TREIBER\V3DX_W9X.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v 4.10.01.0303-0004)	\DATA\TREIBER\VERA_W9X.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v 1.26)	\DATA\TREIBER\VERA_UPD.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v 1.24)	\DATA\TREIBER\VERABIOS.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v 1.0)	\DATA\TREIBER\VERADRVT.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v 3.51)	\DATA\TREIBER\VERANT35.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v 4.02.00.25)	\DATA\TREIBER\VERANT40.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v 1.02)	\DATA\TREIBER\VERATV.ZIP
ELSA VICTORY Erazor (v 2.7.0.6-0002beta)	\DATA\TREIBER\VERAVIOB.ZIP
ELSA WINNER 2000/Office (v 4.10.01.0203-0009)	\DATA\TREIBER\W2OF_W95.ZIP
ELSA WINNER 2000/Office (v 4.10.01.0203-0009)	\DATA\TREIBER\W2OF_W98.ZIP
ELSA WINNER 2000AVI/3D (v 4.10.01.0300-0013)	\DATA\TREIBER\W2AD_W9X.ZIP
GraphicsBlaster Exxtreme (Revision 2)	\DATA\TREIBER\GBEXBW95.ZIP
MainActor (v 2.03)	\DATA\TREIBER\MAINACT.ZIP
Matrox Millennium G200 (v 4.21)	\DATA\TREIBER\1677_421.ZIP
Monster 3D II (v 4.10.01.0203)	\DATA\TREIBER\M3DII203.ZIP
Quantum Obsidian2 200SB (Release 5P)	\DATA\TREIBER\OB2_5PF_9X.ZIP
Quantum Obsidian2 S- & X-Serie (Release 5)	\DATA\TREIBER\OB2_5CF_9X.ZIP
Diamond Stealth II G460 (v 4.10.01.1346)	\DATA\TREIBER\G4609546.ZIP
Diamond Viper V330 AGP (v 4.10.01.0128)	\DATA\TREIBER\VPR0128A.ZIP
Diamond Viper V330 PCI (v 4.10.01.0128)	\DATA\TREIBER\VPR0128P.ZIP
Voodoo2 (v 1.03.01(Release 2.1]	\DATA\TREIBER\RKV2.ZIP
Voodoo2 Control Panel (v 1.0)	\DATA\TREIBER\WIN9X_CP.ZIP

Artikelarchiv

\DATA\PDF*.*

In diesem Verzeichnis stehen alle Artikel der Ausgabe 10/98 im PDF-Format für den Acrobat Reader bereit. Die Datei PCPLAYER.PDF enthält die Gesamtausgabe, die Beilage finden Sie in der Datei BEILAGE.PDF

Online-Zugang

\DATA\TONLINE*.*

In diesem Verzeichnis befindet sich der neueste T-Online-Decoder

Windows-98-Special

\DATA\PLUSPACK*.*

In den Unterordnern finden Sie 35 Tools und Utilities, mit denen Sie Ihr Windows 98 aufmöbeln können. Dazu gehören nicht nur System-Tools, sondern auch Screensaver, Wallpapers und komplette Themes.

Optimierungs-Special

\DATA\OPTI*.*

In den Unterordnern stecken 42 nützliche Tools, die das tägliche Arbeiten mit Windows deutlich einfacher machen können. Darunter sind auch Tools, mit denen Sie undokumentierte Einstellungen von Windows aktivieren können.

Ein Wort zur Shareware

Die auf dieser CD befindliche Shareware ist nicht mit Freeware zu verwechseln. Shareware bedeutet: erst probieren, dann kaufen. In den meisten Fällen können Sie die Versionen für einen gewissen Zeitraum voll nutzen, bevor Sie sich registrieren lassen müssen.
Wie lang dieser Zeitraum ist und welche Konditionen angeboten werden, entnehmen Sie bitte den Hinweis-Texten der jeweiligen Shareware-Programme.





Die Vollversion von PC Player Super Plus

Pro Pinball
The Web

Laute und überfüllte Kneipen sind nicht Ihr Ding, andererseits spielen Sie aber für Ihr Leben gern Flipper? Die Vollversion unserer Super-Plus-Ausgabe erlöst Sie aus diesem Dilemma. »Pro Pinball – The Web« bietet Ihnen in den eigenen vier Wänden weit mehr Finessen als so mancher Thekenflipper.

Mit »Pro Pinball« startete Empire 1996 eine Reihe von anspruchsvollen Flippern, die im Gegensatz zur üblichen Konkurrenz nicht über mehrere Bildschirme scrollen. Statt dessen blicken Sie von schräg oben auf den Tisch, der sich nach hinten hin perspektivisch korrekt verkleinert. Hierdurch erhält das Flippern am PC einen sehr realitätsnahen Anstrich.

Der Tisch »The Web« ist der erste aus dieser berühmten Serie. Sie haben drei Schläger unter Ihrer Kontrolle, zwei unten an der Basis und einen oben links. Es wimmelt nur so vor Rampen und versteckten Fallen, Toren oder Tunneln. Sie werden etwas Zeit benötigen, bis Sie sich mit den wichtigsten Funktionen auskennen und gezielt High-Scores mit einer der sechs Spezial-Missionen angehen können. Die kleine Anzeige ganz oben am Flipper gibt Ihnen dann an, welche Schalter oder Hebel anvisiert werden müssen, um einen besonders fetten Punktehappen zu ergattern. Außerdem können hier kleine Videosequenzen absolviert werden.

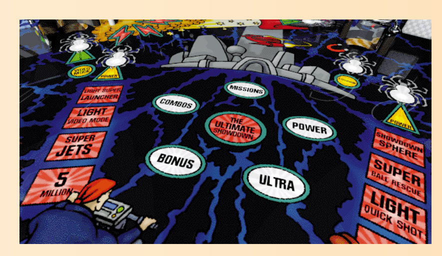
Für ein feines Spielgefühl sorgen 24 Soundtracks, die sich der jeweiligen Spielsituation anpassen. Beachten Sie, daß Sie verschiedene Blickwinkel und Grafikauflösungen zur Verfügung haben: Besitzt Ihre Grafikkarte lediglich 1 MByte Speicher, ist nur der Standard von 640 mal 480 Pixeln möglich. Mit 2 MByte können Sie den Tisch immerhin schon in der Auflösung von 800 mal 600 erblicken. Die volle Grafikkraft von 1024 mal 768 Bildpunkten ermöglichen aber erst 4 MByte RAM. Eine 3D-Karte ist aber nicht erforderlich. **(uh)**



Der Flippertisch strotzt förmlich vor geheimnisvollen Fallen und versteckten Goodies. Der Beiname »Das Netz« wird nicht ohne Grund geführt.



Auf einer Anzeige ganz oben im Bildschirm können bisweilen kleine Bonusspiele absolviert werden.



An Spezialmissionen herrscht kein Mangel.

Starthilfe

Pro Pinball – The Web läuft sowohl unter DOS als auch unter Windows 95. Wichtig: Achten Sie bei der Installation unter Win95 unbedingt darauf, daß Sie keinesfalls das DOS-Installations-Programm starten, sondern auf das Autostart-Symbol klicken. Nach der Installation erscheint das »The Web«-Symbol auf Ihrem Desktop.

Auf modernen Rechnern, insbesondere Pentium-II-Modellen, kann es vorkommen, daß die Kugel viel zu schnell unterwegs ist. In diesem Fall müssen Sie die Hardwarebeschleunigung Ihrer Grafikkarte ausschalten. Sie klicken hierzu mit der rechten Maustaste auf »Arbeitsplatz« und dann wieder wie üblich mit links auf die Fläche »Eigenschaften«. Wählen Sie den Ordner »Leistungsmerkmale« und innerhalb dieses Ordners die Fläche »Grafik«. In der Mitte des Bildschirms erscheint ein Schieber, der die verschiedenen Stufen der Hardwarebeschleunigung regelt. Versetzen Sie ihn ganz nach links auf die Markierung »keine« und starten den Computer neu. Der Flipper sollte nun mit normaler Geschwindigkeit laufen.

Leider machte einer unserer Redaktionsrechner keine Anstalten, auf die Auflösungen 800 mal 600 oder 1024 mal 768 umzuschalten. Auslöser dieser Schwierigkeiten schien uns die Grafikkarte zu sein, eine Matrox Mystique.

Tastenkommandos

f	Die linken Schläger
j	Der rechte Schläger
g	Schlag auf den Flipper von links (Vorsicht: Tilt-Gefahr)
h	Schlag auf den Flipper von rechts
Leertaste	Schlag auf den Flipper von unten
Return	Ball auf den Tisch befördern
F1	Spielstart (bis zu vier Mal für die entsprechende Spieleranzahl)

Exklusiv:

Caesar 3

Wir bauen uns eine Stadt: In zwei Probe-Szenarien darf man sich als antiker Städtebauer versuchen und kleine Siedlungen entstehen lassen.



Außerhalb der Stadt entstehen die wichtigen Farmen.



▲ Die erste blühende Siedlung ist schnell errichtet.



Bei der Aufgabenstellung wird Ihnen die Bedienung ausführlich erklärt.

Gerne wettert der mitteleuropäische Großstadtbewohner darüber, daß früher angeblich alles besser und einfacher war: Überall wabern Abgase durch die Luft, Kriminelle machen die Straßen unsicher, und der Verkehr müßte eigentlich schon vor fünf Jahren endgültig zusammengebrochen sein, wenn man der Berichterstattung in den Medien Glauben schenkt. Wer auf den harten Boden der historischen Realitäten zurückgeholt werden möchte, braucht sich nur etwas eingehender mit »Caesar 3« zu beschäftigen.

Der dritte Teil der antiken Städtebausimulation führt eindringlich vor, daß es lange vor den berüchtigten Staus auf dem Münchner Mittleren Ring oder der Langenhorner Chaussee in Hamburg ziemlich ungemütlich zugehen konnte, wenn zu viele Menschen auf einem Platz zusammenkamen. Als römischer Stadtplaner hat man alle Hände voll zu tun, um die Probleme seiner aufblühenden Siedlung in den Griff zu bekommen.

Aufbau Süd

Die beiden Missionen der Demo-Version fungieren gleichzeitig als Mini-Tutorial. Wichtige Aspekte des Spiels und sämtliche Grundfunktionen werden schrittweise erläutert. Nach der Beschreibung der Aufgabe findet man sich auf einer anfangs fast leeren Karte wieder. Ein Weg führt durch die Wildnis, ansonsten ist von der Zivilisation nichts zu sehen. Das wird sich aber rasch ändern, denn nun dürfen Sie loslegen.

Zwar befragten die Römer noch vor dem ersten Spatenstich ihre Priester zur richtigen Standortwahl, doch zumindest darum brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Statt dessen sollten Sie erst einmal die Bäume und Sträucher in einem größeren Bereich um die Straße herum roden: die Keimzelle Ihrer neuen Siedlung. Anschließend markieren Sie die Flächen, auf denen Wohnhäuser entstehen sollen. Rasch nahen die ersten Karren mit den zukünftigen Bewohnern, und die Grundstücke füllen sich mit Zelten. Nach und nach baut man weitere Gebäude hinzu. Wichtig ist es, eine Wache zur Verbesserung der öffentlichen Sicherheit vorzusehen. Dies verbessert gleichzeitig den Schutz vor Bränden und verhindert, daß Ihre Stadt jämmerlich eingeäschert wird wie damals Neros Rom.

Ein Ingenieur verhindert das Zusammenfallen schlecht konstruierter Häuser, und nach der Errichtung des Senatsgebäudes ziehen Steuereintreiber durch die Straßen. Achten Sie auf eine ausreichende Anbindung an das Straßennetz, damit die Flächen nicht zu Brachen werden.

Bei der nächsten Mission sind Farmen auf den geeigneten Arealen anzusiedeln, um die Ernährung der Bevölkerung zu sichern. **(tw)**

Was fehlt in der Demo?

Natürlich wird die Verkaufsversion etliche weitere Missionen enthalten. Zusätzlich sind folgende Features vorgesehen:

- **Karriere: Sie können bis zum Caesaren aufsteigen.**
- **Freies Spiel: Man soll auch ohne Vorgaben auf einer gewählten Karte bauen können.**
- **Mehr Geländetypen: Hügel, Plateaus und Wüsten bereichern die Landschaft.**
- **Kämpfe: In zahlreichen Szenarios müssen Sie die Stadt gegen Angriffe verteidigen.**
- **Schiffe: Seehandel erweitert die Absatzmöglichkeiten.**
- **Brücken: Sie ermöglichen eine Expansion auch über Flüsse hinweg.**
- **Einbeziehung in das Reich: Man muß seinen politischen Einfluß kontinuierlich erweitern.**
- **Mehr Gebäude: Ob Kolosseum, Stadtmauern oder Wachtürme, an hübschen Bauten herrscht kein Mangel.**

technik



Genre: Aufbau-Strategie • Hersteller: Sierra/Impressions
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 40 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\CAESAR3

Exklusiv:

Need for Speed 3



Diesmal hat es unseren Konkurrenten erwischt. Zwei Tickets, und Sie werden festgenommen.

In der »Need for Speed 3«-Demo auf unserer CD A dürfen Sie ungestraft sämtliche Tempolimits brechen, und das exklusiv: Ausschließlich hier gibt es diese Probefahrt mit den neuesten Edel-Boliden aus dem Stall von Electronic Arts.

Auch im dritten Teil der Action-Rennspielreihe steuern Sie wieder teure Schlitten über Amerikas Highways und Landstraßen. Nicht umsonst kassiert der Titel in dieser Ausgabe einen »Gold Player« (Test auf Seite 114), denn hier stimmt fast alles.

In der Demo sitzen Sie im Cockpit einer Chevrolet Corvette und befahren mit dem legendären US-Sportwagen eine Strecke im amerikanischen Hinterland, wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen – jedenfalls, bis Sie angebrettert kommen. Die verschiedenen Rennmodi werden per Zufall ausgewählt, daher fahren Sie entweder reguläre Rennen gegen sieben weitere Corvette-Piloten oder nehmen am »Hot Pursuit« teil. Hier treten Sie nicht nur gegen einen einzelnen anderen Fahrer an, sondern müssen auch die Polizei abhängen, die Ihnen einen Strafzettel verpassen will. Heranstürmende Streifenwagen verrät der Radarwarner unter dem Rückspiegel, wenn die grünen Jungs Ihnen zu nahe kommen, blinken alle roten LEDs auf, sicherheitshalber ertönt zusätzlich ein akustisches Warnsignal. Auf keinen Fall dürfen Sie sich von den schwarzweißen Autos zur Seite abdrängen lassen, denn dann ist der Strafzettel praktisch schon ausgefüllt. Verhaftet werden Sie normalerweise erst nach drei Verwarnungen, aber da in der Demo jedes Rennen nur eine Runde umfaßt, ist der Fahrer hier bereits nach zweien fällig. Haben Sie also schon ein Knöllchen kassiert, halten Sie sich möglichst vom langen Arm des Gesetzes fern. Ebenfalls zufällig gestaltet sich die Gegnerintelligenz, die zwischen normal und aggressiv pendelt. Auch das Wetter wird von Fortuna bestimmt; herrscht eitel Sonnenschein, haften die Reifen viel besser. Sie können dann schneller durch die Kurven fahren und besser beschleunigen. Donnert und blitzt es dagegen, fallen Regentropfen vom Himmel, die die Bodenhaftung negativ beeinflussen. So drehen die Räder schon mal durch, und Sie werden aus der Kurve getragen. Sie benötigen zwar nicht zwingend eine Beschleunigerkarte, aber der optische Gewinn ist doch beachtlich. Falls ein Voodoo-2-Board in Ihrem Rechner werkelt, können Sie sich sogar das Cockpit ansehen, in jedem Fall werden Sie mit schicken Spiegeleffekten auf dem fast immer glänzend poliertem Lack Ihrer Corvette verwöhnt.

Auch deren Blechkleid wird von der »Autolackiererei Zufall« veredelt, die so alle Geschmäcker bedient. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit dem exklusiven »Need for Speed 3«-Kurs! **(mash)**



Den beiden Polizeiwagen entkommen wir wohl nicht mehr. Kleinere Reibereien mit der Leitplanke erzeugen dabei schicke Funken.

technik

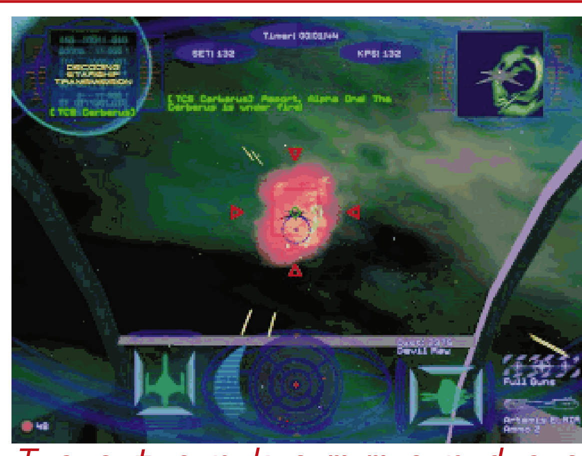
Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 20 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\NFS3

Tastenkommandos

Cursortasten	Steuerung
Joystickknopf 1	Handbremse
Joystickknopf 2	Blickwinkel ändern
Joystickknopf 3	Hochschalten
Joystickknopf 4	Herunterschalten
B	Rückwärts schauen
H	Hupen
L	Licht einschalten



Wing Commander Secret Ops



Tastenkommandos

Cursortasten	Steuerung
Tab	Nachbrenner
Spacetaste	Feuer
Return	Rakete abfeuern
L	Ziel erfassen
T	Ziel aussuchen
A	Autopilot (nach Erfüllen der Missionsziele)

Damit Sie Ihre Telefonrechnung nicht über Gebühr strapazieren müssen (von den Providerkosten ganz zu schweigen), haben wir das Starterpack der »Secret Ops« in der deutschen Version auf die Begleit-CD der PC Player Plus gebrannt. Auf die Sprachausgabe mußten wir aus Platzgründen leider verzichten, dafür erwarten Sie vier komplette Missionen voller Action und grandioser Grafik.

Zur Installation benötigen Sie ein Paßwort, das Sie auf der Website http://www.secretops.com erhalten. Hier finden Sie auch die Sprachsamples sowie sämtliche weiteren Episoden, die alle nur ein paar 100 KByte groß sind und innerhalb von Minuten heruntergeladen werden können. Nach dem Briefing starten Sie und fliegen zum nächsten Wegpunkt. Sobald die ersten Gegner auftauchen, drücken Sie »L« und folgen den Pfeilen, bis Sie das Alien-Schiff auf dem Bildschirm haben. Sind Sie nahe genug, erscheint ein kleines grünes Quadrat in Flugrichtung, das Sie zum Vorhalten benutzen. Sind alle Außerirdischen »in die Schwärze eingegangen«, erscheint das »Auto«-Symbol. Drücken Sie dann auf »A«, um in den nächsten Sektor zu gelangen.

technik



Genre: SF-Action
Hersteller: Origin
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 83 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\SOPS

Railroad Tycoon 2



Die Renaissance eines der wohl erfolgreichsten und bekanntesten PC-Titel liegt hier in einer spielbaren Demoversion vor. Zwei komplette Szenarien dürfen Sie selbst ausprobieren, in der Vollversion sollen es dann rund 30 sein. Außerdem können Sie sich schon ein wenig mit dem Missions-Editor beschäftigen, die neuen Entwürfe lassen sich allerdings noch nicht abspeichern. In der ersten Aufgabe »The Golden Age« werden Sie in den Nordosten der Vereinigten Staaten von Amerika im späten 19. Jahrhundert verfrachtet, in »Cape to Cairo« schlüpfen Sie in die Rolle des Cecil Rhodes, der eine Eisenbahnstrecke durch ganz Afrika bauen wollte, dabei aber gescheitert ist.

Klicken Sie nach dem Start auf »Single Player« und danach auf »New Game«. Hier sollten Sie für den Anfang »The Golden Era« auswählen, denn diese Aufgabe eignet sich aufgrund ihres geringeren Schwierigkeitsgrades besser als Einstieg: Schließlich hat sich das historische Vorbild ja auch schon die Finger verbrannt bei dem voreiligen Versuch, die Bahn nach Afrika zu bringen. Wenn Sie unserem Rat folgen und mit dem Goldenen Zeitalter beginnen, müssen Sie das Szenario bloß noch gewinnen: Das schafft immer derjenige, der zuerst 25 Millionen Dollar in Form von Privatvermögen und Aktien ansammelt. Mit den Tips im Spiel (siehe unten) sollte dies kein Problem sein.

Dazu gründen Sie am besten Ihre eigene Firma und investieren all Ihr persönliches Kapital in sie. So starten Sie gleich mit 1,65 Millionen Dollar, ein ganz erkleckliches Sümmchen. Mittels der (englischen) Dialogboxen erklärt sich das Spiel praktisch von selbst, folgen Sie also einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

technik



Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Pop Top Software
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 67 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\RR2

Noch mehr Demos…

Jagged Alliance 2



technik

Genre: Strategie
Hersteller: Sir Tech/Topware
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 114 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\JA2

In dieser Demo treffen Sie alte Freunde wie Fox, Vicky und Ivan wieder. Zunächst sollten Sie in Demoville an der Oberfläche aufräumen. Doch Achtung, das Spiel läuft jetzt auf mehreren Ebenen ab, zwischen denen Sie mit TAB umschalten können. Besonders wichtig ist das, um den Scharfschützen auf einer kleinen Hütte zu erledigen, der andernfalls Ihre Truppe grausam dezimiert. Das Spiel wechselt automatisch vom Echtzeit- in den Rundenmodus, wenn ein Feind in Sicht kommt. Ebenso nützlich ist die CTRL-Taste, die zum Untersuchen und Aufheben von Gegenständen dient. Sobald Sie an der Oberfläche fertig sind, geht es in den Keller. Die Treppe befindet sich in dem großen Haus in der Mitte. Nehmen Sie auf jeden Fall ein paar Handgranaten mit, Sie werden sie brauchen, um der Gegner Herr zu werden. Eine gute Taktik ist, gleich an der ersten Tür Position zu beziehen und dann den Türen-Trick zu probieren: Tür auf, Granate rein, Tür zu. Sollte sie jemand von der anderen Seite öffnen, bringen Sie ihm bei, daß er das nächste Mal vorher anklopft.

Grim Fandango



technik

Genre: Adventure
Hersteller: LucasArts
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 3 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\GRIMF

Als Trostpflaster für den wieder einmal ausgebliebenen »Grim Fandango«-Test gibt es für alle Adventure-Fans auf unserer CD die offizielle deutsche Demo. LucasArts´ nächster Abenteuer-Spaß, ersonnen von keinem Geringeren als Tim »Tentacle« Schaefer, entführt Sie in eine Art Zwischenwelt zwischen dem Diesseits und den ewigen Jagdgründen. Als Skelette wandeln die Akteure durch eine Umgebung, die unübersehbar vom mexikanischen »Tag der Toten« inspiriert wurde.

In unserer Demo muß Held Manny Caldera, dessen Job und Leben in Gefahr sind, einer revolutionären Zelle seine Treue beweisen. Dazu gibt es einige kleine Puzzles zu lösen. Um die geforderten Brieftaubeneier zu besorgen, sollten Sie sich auf dem Sims eines Hochhauses umschauen. Der Weg dorthin führt über ein Seil, das gleich in der ersten Gasse von einem Balken hängt. Die Maus bleibt diesmal zu Haus – gesteuert wird über die Tastatur. Optional dürfen Sie einen Joystick anstöpseln. Ein Druck auf die F1-Taste zeigt Ihnen die Tastaturbelegung.

World Air Power: Israeli Air Force



technik

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Jane's Combat Simulations
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 69 MB auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\IAF

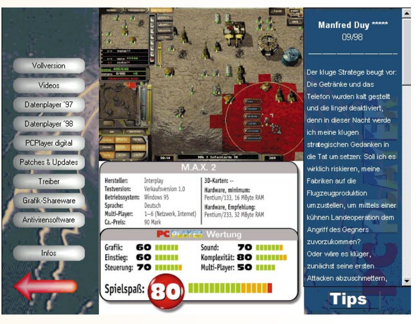
In medias res schickt Sie diese Demo der neuen Simulation von Jane's. Mit dem jüngsten Flieger der Israeli Air Force, dem ATF Lavi, gehen Sie auf die Jagd nach unliebsamen Eindringlingen in den eigenen Luftraum. Nachdem Sie sich die Tastaturbelegung eingeprägt haben, starten Sie in Ihren Einsatz, in dem Funksprüche auf die Bedrohungen aufmerksam machen. Richten Sie die Nase in die angegebene Richtung und drücken Sie die Return-Taste, um das Ziel aufzuschalten und so zu markieren. Nun feuern Sie eine Rakete ab oder benutzen Ihre Maschinenkanone. Das macht zwar mehr Spaß, ist aber auch gefährlicher. Nutzen Sie auch die Canyons, um Gegner wie deren Geschosse abzuschütteln.

Tastenkommandos

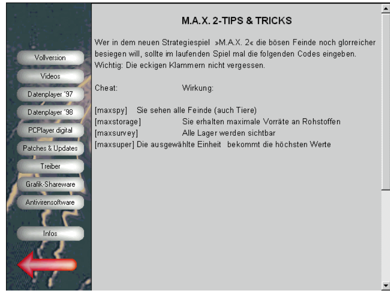
Tab	Feuer
Space	Rakete
Return	Nächstes Ziel
+	Nächstes Rakete

PC-Player-Datenbank

Die Spiele-Datenbank hat es in sich: Sie können nicht nur Bilder, Wertungskästen und Tester-Meinungen zu den Spielen abfragen. Zusätzlich haben wir eine Option eingebaut, mit der Sie schnell und einfach Tips und Tricks abrufen. Suchen Sie dazu wie gewohnt das betreffende Spiel aus der Liste aus und klicken Sie auf den Listeneintrag. Daraufhin bekommen Sie die üblichen Informationen. Wenn zusätzliche Tips verfügbar sind, sehen Sie in der rechten unteren Ecke des Bildschirms einen animierten Tips-Button. Klicken Sie darauf, um die Informationen angezeigt zu bekommen. Mit einem Rechtsklick im Textfenster können Sie die Tips ausdrucken.



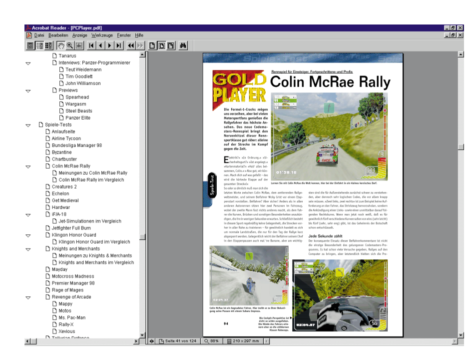
Wenn der Tips-Button erscheint, sind Tips, Tricks und Lösungen zum ausgewählten Spiel verfügbar. Klicken Sie auf den Button ...



... und schon bekommen Sie die Tips präsentiert.

PC Player digital

Sie erhalten mit jeder PC Player Plus die Heftausgabe des Vormonats nochmals in digitaler Form – ideal zum Recherchieren und Archivieren. Klicken Sie dazu auf der CD B den Button »PC Player digital« an. Nachdem Sie den Acrobat Reader installiert haben, steht Ihnen die Digitalversion zur Verfügung. Sie können entweder eine Rubrik oder die Gesamtausgabe auswählen. Mit dem Reader-Programm läßt es sich auch nach Begriffen innerhalb der gesamten Digitalausgabe suchen.



Die Navigationsmöglichkeiten im Acrobat Reader sind sehr vielfältig. Klicken Sie entweder auf ein Stichwort in der linken Spalte, um zu einem bestimmten Artikel zu kommen. Oder Sie blättern mit den beiden Pfeiltasten oben die Seiten einzeln durch.

Video-Clips

Sämtliche Videos auf dieser CD liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b und Windows 98 normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie einen ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ ACTMOVIE. Auch für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.

Multime-

Warum ist die UNS gescheitert? Wovor hat Thomas Werner Angst? Wie entstehen die Multimedia Leserbriefe eigentlich? Warum haben Sie schon wieder nicht im Lotto gewonnen? Fragen, die wir fast alle in dieser Ausgabe beantworten.





Martin Schnelle

start

Im Westen nichts Neues

Last Minute

■ **1999 bringen Take Two und Delphine Software (»Fade to Black«) mit »Darkstone« ein 3D-Rollenspiel heraus, das pro Quest rund 30 Level bieten soll und außerdem die gleichzeitige Kontrolle von zwei Figuren ermöglicht.**



■ **»NASCAR 1999« wird die nächste Inkarnation der Papyrus-Rennspielreihe heißen. 34 Strecken befinden sich im Spiel, davon sind zwölf völlig neu.**

■ **Topware verklagt Electronic Arts wegen Industriespionage: EA soll für die Kompilation »Best of Games – Volume 1« vertrauliches Material aus vorhergehenden Lizenz-Verhandlungen benutzt haben.**

Bis jetzt tummelten sich alle namhaften Hersteller zum Sommerausklang in London bei der European Consumer Trading Show. Nachdem die Frühjahrs-ECTS aufgrund der starken Konkurrenz durch die E3 und andere Veranstaltungen 1997 gestrichen wurde, scheint nun auch der Herbsttermin in Gefahr: Firmen wie Electronic Arts, Microsoft und Topware glänzten diesmal durch Abwesenheit, da zumindest der deutschen Presse vieles bereits einen Monat früher auf der CeBIT Home gezeigt wurde. Mein persönliches Messe-Highlight war jedoch ein Hubschrauberflug über London am zweiten Messetag: Das Wetter meinte es gut mit uns, und so präsentierte sich die Stadt in schönem herbstlichen Sonnenlicht.



Glücklich wieder am Boden: Hubschrauber samt Martin

Ein zweites aktuelles Thema in diesem Monat sind Add-ons von Fremdherstellern. Man kennt das: Sämtliche Kampagnen und Missionen des Lieblingsspiels sind erledigt, die Gegner ebenfalls – Nachschub ist das Gebot der Stunde. Bei erfolgreichen Titeln wie »C&C: Alarmstufe Rot« werden deshalb ja auch meist von den Herstellern des Originalspiels Zusatz-CDs nachgeschoben, doch die sind oft erst Monate später erhältlich. In der Zwischenzeit stürmen gewitzte Fremdanbieter mit schnell aus dem Internet heruntergeladenen Leveln auf den Markt. Weil dabei Masse nicht immer gleichbedeutend mit Klasse ist, hat beispielsweise Virgin damals sämtliche CRC-Add-ons von Drittparteien gerichtlich verbieten lassen.

Neuestes Beispiel sind CDs, auf denen sich noch nicht einmal Zusatzlevel befinden, sondern nur Paßwörter und Spielstände wie etwa für »Commandos«, die auch nicht vom Hersteller Eidos stammen. Da Save-Dateien geistiges Eigentum des Spielers sind, kann Eidos nicht dagegen vorgehen. Als Kunde bleibt Ihnen im Augenblick daher nur die Möglichkeit, solche Produkte vor dem Kauf sehr genau in Augenschein zu nehmen.

Ihr Martin Schnelle

Zu Besuch bei EA Sports in Vancouver

AUF DEM OLYMP DER SPORTSPIELE



▲ Schatteneffekte auf Trikot und Körper lassen die Polygonfußballer noch realistischer aussehen.

Aus der EA-Sports-Niederlassung in Vancouver kommen seit Jahren die sportlichen Referenztitel – aber kaum ein Journalist kam hinein. Um so größer unsere Freude, als wir dort jetzt zusammen mit einer handverlesenen Schar von Kollegen die anstehenden Top-Spiele ausgiebig antesten durften.



Laufen Sie sich schon mal warm: Die neue FIFA-Saison beginnt im November.

Die Jungs von EA Sports haben auf ihrem Gebiet mittlerweile Standards gesetzt, die sich von anderen Entwicklern nur noch schwer erreichen oder gar übertreffen lassen. Neben der konsequenten Verwendung neuester Technologien im Grafikbereich trägt auch die stete Ausnutzung teurer Lizenzen der großen Sportverbände zur einmaligen Atmosphäre und Detailtreue ihrer Produkte bei. Die Sportfans danken es Electronic Arts allerdings auch reichlich – am Umsatz von über 900 Millionen US-Dollar im letzten Geschäftsjahr waren die 98er »Sports«-Titel sicher nicht ganz unschuldig. In diesem Herbst beginnt die neue Saison mit »NHL 99« (Test siehe Seite 174), gefolgt von »NBA Live 99« und »FIFA 99«.

FIFA 99

Wieviel Fußball braucht der Mensch? Dem Kaufverhalten der deutschen PC-Gemeinde nach zu schließen, kann es wohl gar nicht genug Action- und Managementspiele rund ums Leder geben, selbst eindeutige Krücken und unzählige Budget-Neuauflagen lassen sich gewinnbringend verkaufen. Dennoch hat EA von »Frankreich 98«, dem inoffiziellen Nachfolger zu »FIFA 98«, weniger Einheiten abgesetzt als erwartet. Was selbstverständlich nichts daran ändert, daß nun bereits die dritte Simulation mit FIFA-Lizenz innerhalb eines Jahres auf die Sportspieler zurollt. Seit November 1997 arbeiten etwa 70 Leute an der schweren Aufgabe, überzeugende Innovationen und sinnvolle Verbesserungen zu realisieren, die den Kauf des neuen Produkts rechtfertigen könnten. Einigen Teams aus den verschiedenen Entwicklungsbereichen durften wir in Vancouver über die Schulter sehen, um einen Eindruck von dem Aufwand zu bekommen, mit dem EA Sports an seinem Paradestück bastelt.

Grafische Glanzleistung?

Am offensichtlichsten war die ständige Weiterentwicklung von FIFA Soccer über die Jahre hinweg im Bereich der Grafik mitzuverfolgen. Von der Einführung der Polygon-Spieler über Motion Capturing bis zur Unterstützung von 3D-Karten waren die technischen Sprünge von Version zu Version immens. Diesmal haben es die Programmierer mangels Innovationen im Hardwaresektor schwerer, wirklich Neuartiges auf den Monitor zu zaubern. So hat man sich auf die Verfeinerung einiger optischer Details – hauptsächlich der Lichteffekte – beschränkt. Durch das neuartige »Vertex Lightning« wird jeder Spielfigur ein dynamischer Schatten auf den Körper geworfen, der sich je nach Position zur Sonne oder der Stadionbeleuchtung verändert. Auch Teile des Spielfelds und der sich dort aufhaltenden Kicker werden nun durch die Tribünen beschattet. Das Hauptaugenmerk bei der Überarbeitung der Grafik-Engine liegt diesmal allerdings nicht auf zusätzlichen optischen Gimmicks, sondern auf der Optimierung des Codes. Durch das Weglassen unnötiger Programmroutinen und einiger Polygone der Digi-Fußballer soll eine Erhöhung der Frame-rate erzielt und das ganze Spielgeschehen flüssiger gemacht werden. Am Auffälligsten ist die längst überfällige Einführung

Motion Capturing

Mittlerweile gehört das Verfahren, Bewegungsdaten über Sensoren direkt vom Sportler in den Rechner zu bringen, zum Standard bei der Entwicklung hochwertiger Titel. Dennoch ist EA der Konkurrenz mehr als nur eine Nasenlänge voraus. In der Aufnahmehalle werden für die jeweiligen Shootings originalgetreue Umgebungen aufgebaut. Bei Fifa 99 verlegten die Techniker deshalb echten Rasen, der zur Simulation schlechter Bodenverhältnisse auch mal gehörig mit Wasser getränkt wurde. Im Gegensatz zum magnetischen System, bei dem der Akteur verkabelt wird, benutzt EA Sports optisches Motion Capturing. Dutzende reflektierende Marker werden dabei an einem schwarzen Overall angebracht. Zum Registrieren der Kopfbewegungen dient ein Stirnband, das ebenfalls mit den runden Reflektoren ausgestattet ist. Zehn Infrarotkameras, die 250 Lichtblitze pro Sekunde aussenden, sind von allen Seiten in millimetergenauer Position auf die Spielfläche ausgerichtet. Werden mindestens von zwei Kameras gleichzeitig reflektierte Signale empfangen, läßt sich daraus die dreidimensionale Position des getroffenen Markers berechnen. Eine Bewegung von einer Sekunde Dauer wird so in 250 Einzelaufnahmen zerlegt. Am Ende des Shootings stehen hunderte Gigabyte an Daten zur Verfügung, die anschließend auf Silicon Graphics Computern weiter bearbeitet werden.



unterschiedlicher Spielergrößen. In FIFA 99 werden erstmalig die Größenangaben aus der EA-eigenen Fußballdatenbank genutzt, um die rund 7000 Profispieler in ihren realen Proportionen auf den digitalen Rasen zu bringen. Ein Thomas Häßler wird also endlich auch im Spiel deutlich gedrungener sein als etwa der Spargeltarzan Mario Basler.

Animation-Maniacs

Flüssige und lebensechte Bewegungsabläufe waren schon immer ein Markenzeichen der EA-Sports-Produkte. Auch für den neuen Titel wurden wieder einige Profis (diesmal allerdings allesamt aus der amerikanischen Liga) ins Aufnahmestudio gebeten, um ihre Bewegungen in Daten zu verwandeln. Bei FIFA 99 arbeiten die Entwickler erstmals mit dem Motion Capturing von mehreren Personen gleichzeitig. So werden etwa bei einem Foul sowohl das sich krümmende Opfer als auch der strafende Schiedsrichter und der uneinsichtige Täter aufgenommen. Insgesamt erwarten den Spieler dreimal so viele Animationen wie in FIFA 98, durchschnittlich 400 bis 500 Frames (Einzelbilder) je Bewegungsablauf sollen für besonders weiche und flüssige Aktionen sorgen. Um noch näher an das Geschehen heranzukommen, wurden die Animationsroutinen zusätzlich um das sogenannte Head-Tracking erweitert, durch das die Spielfiguren automatisch den Kopf in Richtung Ball bewegen.

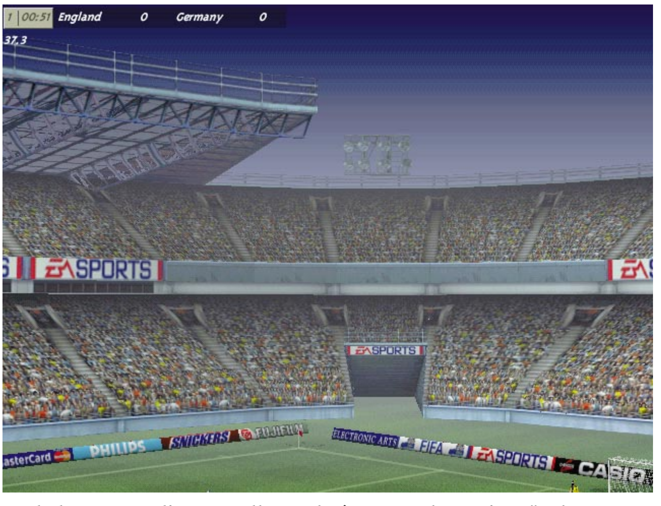


Eine der neuen Aktionen: Brustannahme.

Mehr Interaktivität

Auch wenn all die Animationen schön anzusehen sind, als Spieler wollen Sie natürlich durch die vorgefertigten Bewegungen nicht in Ihrer Interaktion eingeschränkt oder gleich ganz zum Zuschauen verurteilt werden. Ein großer Teil der Aktionen kann deshalb bei FIFA 99 zu jedem Zeitpunkt während der Ausführung unterbrochen werden. Besonders das exaktere Anhalten einer Spielfigur hilft nun, ungewollte Zweikämpfe oder den Verlust des Balles über die Seitenlinie oder ins Tor-Aus zu vermeiden.

Neben den bereits bekannten Aktionen wie Kopfball und Hackentrick haben die Entwickler wieder ein paar



19 bekannte Stadien aus aller Welt (unter anderem in München, Istanbul und Göteborg) warten auf Ihr Team.

Sound in Zahlen

Seit 18 Monaten arbeitet Sound-Designer Robert Bailey an Musik, Sprache und Geräuschen von FIFA 99. Nachdem bei den Vorgängern schon Stücke namhafter Bands wie Pulp und Chumbawamba zu hören waren, bemüht sich EA wieder um die Lizenzen aktueller Popsongs. Damit durch die sechs anvisierten Stücke nicht bereits die halbe CD belegt ist, werden die Songs auf etwa ein Zehntel ihrer Ausgangsgröße komprimiert.

Von den 18 000 verwendeten Samples hat man 5500 neu aufgenommen und abgemischt. Darunter sind auch etwa 300 verschiedene Fangesänge, von denen 100 spezifisch für einzelne Teams sind. Die Lautäußerungen der brodelnden Menge im Stadion sind nicht nur abhängig vom Spielverlauf, auch die Wichtigkeit der aktuellen Begegnung für den Verein hat Einfluß auf Ausdruck und Lautstärke des Gejohles. Das Gekicke deutscher Spieler wird erneut von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hantsch sowie Martin Siebel begleitet.



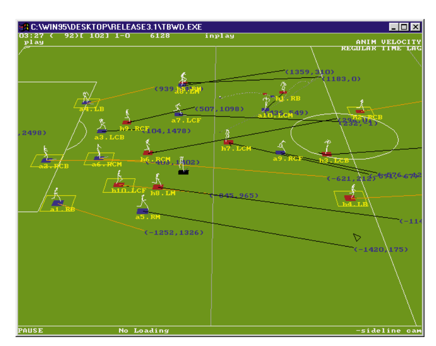
Soundmagier Robert Bailey (rechts) gab Auskunft über seine akustische Hexenküche.

Kunststücke mehr in FIFA eingebaut. Wertvoll für ein taktischeres Spiel ist ein Manöver, bei dem sich die Annahme des Balles antäuschen läßt, um die gegnerischen Verteidiger zu verwirren. Ebenfalls hilfreich ist eine neue Form des Körpereinsatzes. Hohe Pässe können nun nicht nur mit dem Kopf, sondern auch mit der Brust angenommen werden, wobei gleichzeitiges Wegdrehen des Spielerkörpers das Leder vom Gegner abschirmt.

Neben einigen erweiterten Tacklings werden die Verteidigungsmöglichkeiten des Teams durch den neuen, halbautomatischen Torhüter verbessert. Sie müssen zwar nicht in die Aktionen Ihres Goalies eingreifen, Sie können ihn allerdings dazu bewegen, aus dem Kasten zu laufen und einen gegnerischen Stürmer zu attackieren.

Künstliche Intelligenz

Immer wieder entscheidend für die Attraktivität und lang anhaltende Spielbarkeit einer Sportsimulation ist die Qualität der vorgefertigten Strategien. Natürlich benötigt nicht nur das gegnerische Team eine gehörige Portion an künstlichem Grips, auch die eigene Mannschaft sollte sich so intelligent auf dem Feld bewegen, daß taktische Spielzüge durchführbar sind. EA Sports versucht in FIFA 99 die KI beider Seiten aufzuwerten, besonders durch Verbesserung der Tackling-Logik. So ändern die Kicker ihr Kampfverhalten je nach Position auf dem Rasen. Wie in der Realität geht ein Verteidiger in der eigenen Hälfte einen Angreifer im Ballbesitz viel härter an als vor dem gegnerischen Tor. Zudem unterstützen die rechnergeführten Teamkollegen Sie nun bei einem Angriff so gut, daß endlich auch das Flügelspiel Sinn macht und häufiger als bisher zu Torschüssen führt.



Um die Künstliche Intelligenz zu programmieren, zu testen und zu verändern benutzt das KI-Team eine grafisch stark abgespeckte Version des Spiels, das sogenannte Testbed. Spielsituationen können hier beliebig entworfen und ausgetestet werden, ein integrierter Editor erlaubt es, die KI in Echtzeit zu bearbeiten.



Der halbautomatische Goalie kann nun auf Anweisung des Spielers das Tor verlassen ...



... und Angreifern den Ball vom Fuß pflücken.

Mannschaften im Überfluß

Da EA – wie schon die Jahre zuvor – im Besitz der FIFA-Lizenz ist, dürfen auch für die 99er-Version alle Teams, die im Weltfußballbund organisiert sind, mit echten Namen, Farben und Symbolen genutzt werden. Nach der Austragung der Weltmeisterschaft in Frankreich 98 geht es bei FIFA 99 wieder um nationale Meisterschaften und internationale Pokalbegegnungen. Die 246 verschiedenen Teams stammen aus den europäischen Oberligen (Belgien, England, Frankreich, Deutschland, Italien, Holland, Portugal, Schottland, Spanien, Schweden) sowie aus Brasilien und den USA. Zusätzlich sind von Sturm Graz bis Dynamo Moskau 50 Top-Clubs aus dem übrigen Europa integriert. Neben den vorgefertigten Modi darf der Spieler auch seine eigenen Ligen und Regelsysteme entwerfen und spielen. Zudem ist bereits eine europäische Superliga enthalten, die sportlichen Kanadier witzigerweise schon entworfen hatte, bevor das Vorhaben hierzulande zum Medienereignis wurde.

Wollen Sie nur zwischendurch eine kleine Partie gegen Mensch oder Maschine austragen, dann können Sie sich die Qual der Wahl auch sparen: Über die Quickstart-Option ist der Anpfiff nur zwei Mausklicks entfernt, während sich der Rechner um die gesamten Einstellungsroutinen kümmert.

Statistisch gesehen

Ein Mann ist seit Jahren zuständig für die riesige Team- und Spielerdatenbank der FIFA-Spiele: Robert Kaill hat mittlerweile von 30 000 Profis aus aller Welt Daten gesammelt und für die Verwendung in EA Sports' Fußballtiteln aufbereitet.

Um eine Vorstellung von den Spielercharakteren und Mannschaften zu bekommen, bezieht Robert stapelweise Fußball-Literatur aus der ganzen Welt (seine deutsche Quelle ist der »Kicker«) und durchstreift beständig das Internet. Neben allgemeinen und leicht erhältlichen Informationen wie Alter, Herkunft, Größe, Gewicht oder Position eines Spielers liegt die eigentliche Arbeit im Festlegen von 19 Zahlenwerten, die von Schußkraft bis Ausdauer den digitalen Fußballer charakterisieren. Durch ein »Face Tool« – bestehend aus neun Kopfformen, 17 Haartrachten, sechs Barttypen, vier Haut- und Haarfarben – wird zudem das Aussehen der Polygonfigur bestimmt.



Auf seine Fußballdatenbank wäre wohl selbst SAT 1 stolz: Robert Kaill sorgt dafür, daß die digitalen Ledertreter in jedem Detail zu ihren realen Pendants passen.

FIFA 99 – FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Sport
- **Termin:** November '98
- **Besonderheiten:** Originaldaten der Saison 98/99; zwölf Oberligen; 246 Mannschaften; realistische Licht- und Schatteneffekte; dreimal mehr Animationen als in FIFA 98; drei deutsche Kommentatoren.



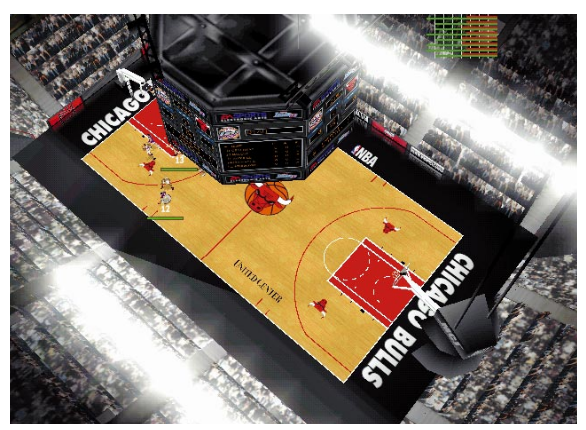
Nicht nur die Gesichter der Spieler sind den NBA-Vorbildern nachempfunden, auch die charakteristischen Aktionen erhöhen den Wiedererkennungswert.



▲ Der Gesichtsausdruck beweist es: Auch Profis haben Nerven.

NBA Live 99

An die sechs Millionen Einheiten der NBA-Live-Reihe sind bereits über den Ladentisch gegangen, jetzt beschert EA Sports den PC-Sportlern den fünften Teil ihrer Basketball-Serie. Nachdem der Vorgänger für einen EA-Titel eher durchschnittliche Qualität hatte, sollen vornehmlich Änderungen bei Optik und Gameplay die Spieler zurück auf den originalen NBA-Court bringen. Selbstredend unterstützt »NBA 99« – ebenso wie FIFA 99 – die gesamte Palette an 3D-Beschleunigerkarten.



Die verschiedenen Kameraeinstellungen schaffen Fernsehatmosphäre.



Korbwürfe dürfen Sie natürlich auch ohne Belästigung durch den Gegner üben.

Read my lips

Eine echte Innovation im Grafikbereich stellt die wechselnde Mimik der Feldspieler dar, an der Sie den Gemütszustand Ihrer Teammitglieder ablesen können. Abhängig von der jeweiligen Situation zeigen die über 30 Gesichtsausdrücke alle möglichen Regungen von hinterhältiger Schadenfreude bis zu ausgesprochener Übellaunigkeit. Zusätzlich besitzt jeder NBA-Profi seine ureigenen, charakteristischen Gesichtszüge. Natürlich mußte sich auch für diesen Titel wieder ein berühmter Spieler in den Motion-capturing-Anzug zwängen. Diesmal sind es die athletischen Bewegungen von NBA-All-Star Antoine Walker (Boston Celtic), die den Polygon-Figuren Leben einhauchen. Neben Walkers charakteristischem Jubeltanz wurden auch einige neue Dunks und Bewegungsabläufe ins Spiel integriert. Echtzeit-Lichtquellen und die damit einhergehenden Schatteneffekte sollen zusätzlich für realistische Atmosphäre auf dem Parkett sorgen.

Einfach und intelligent

Selbst EA Sports hat eingesehen, daß Basketball ein schnelles Spiel ist, bei dem übermäßige Komplexität der Steuerung mehr nervt als nützt. Deshalb wurde die Spielkontrolle überarbeitet und vereinfacht. In einem Übungsmodus können Sie auf Freiluftplätzen an Ihrer Ballbeherrschung feilen, Arcade- und Quickstartoptionen bieten einen leichten Einstieg ins Spiel. Auch an der künstlichen Intelligenz von Freund und Feind wurde herumgedoktert. Eine sogenannte Read-and-React-KI soll den einzelnen Spielern genug Logik einpflanzen, um taktisch anspruchsvolle Spielzüge aufbauen zu können.



Der Arcade-Modus bietet auch manch unrealistische Aktion.

Daten, Daten, Daten

Auch im neuen NBA wird die Lizenz des gleichnamigen Verbandes bis zum Letzten ausgereizt. Sämtliche Vertragsspieler der NBA sind nicht nur namentlich vertreten, auch Aussehen, Bewegungen, Sportkleidung und Statistiken sind akkurat umgesetzt. So wurden allein etwa 400 Köpfe nach Fotovorlagen von den Grafikern designt.

Haben Sie keine Lust, jede kleine Veränderung in der Liga mitzuverfolgen und Ihre Datenbank wöchentlich auf Vordermann zu bringen, dann dürfen Sie während der Saison kostenlose Updates von der EA Sports Web-Seite herunterladen. Ein umfangreicher Editor erlaubt zudem die Erstellung eigener Spieler von der Bartfarbe bis zu den Leistungswerten sowie die Entwicklung von Ligen nach persönlichen Vorstellungen. **(Stephan Freundorfer/md)**

NBA LIVE 99 – FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Sport
- **Termin:** Herbst '98
- **Besonderheiten:** Vereinfachte Steuerung; Spieler-Kommentare; neue Kameraperspektiven im TV-Stil; Arcade-Modus mit spektakulären Dunks.

Preview: Ultima: Ascension und Ultima Online: The Second Age

Hausbesuch bei Weltenschöpfern

»Wing Commander«, »Ultima«, »Privateer«: Die spielerischen Schwergewichte von Origin erfahren zur Zeit teilweise dramatische Neuerungen. Grund genug für unseren Auslandskorrespondenten Markus Krichel zu einer Stippvisite in Austin, Texas.



Hier werden also Welten gemacht: das Origin-Hauptquartier in Austin, Texas.

Sind die Tage von Origin trotz der vergangenen und gegenwärtigen Erfolge gezählt? Einige Spieler verklagen die Firma wegen falscher Versprechungen im Verpackungstext von »Ultima Online«, RPG-Fans stellen bereits vor der Veröffentlichung des nächsten Ultima-Spiels prophylaktisch den Pranger auf, und mehr oder weniger wichtige Mitarbeiter verlassen reihenweise das Unternehmen. Der Anfang vom Ende des altehrwürdigen Imperiums von Lord British? Wohl eher nicht.

Auf dem Prüfstand

Der erwähnte Prozeß wird mit ziemlicher Sicherheit enden wie das Hornberger Schießen, Näheres zu »Ultima Ascension« und dessen wiederentdeckte Rollenspielaspekte erfahren Sie weiter hinten in diesem Artikel. Das ernsteste Problem für Origin dürften im Moment vermutlich die abtrünnigen Designer darstellen. Ein in der Spielehochburg Austin verbreiteter Witz benennt Origin Systems in »Origin University« um: Man geht dort für ein paar Jahre hin, lernt etwas und steigt dann ins Berufsleben ein. Allerdings steht der Beweis für den Wahrheitsgehalt dieser humoristischen These noch aus. Denn bisher hat außer The Logic Factory (»Ascendancy«, »Tone Rebellion«, siehe auch Seite 70) noch keiner der Ex-Origin-Mitarbeiter etwas Passables gezeigt, und viele singen mittlerweile ein Lied mit einem gänzlich anderen Text: »Wärst du doch bei Origin geblieben ...« Lediglich Warren Spector (heute bei Eidos/Ion Storm) und Chris Roberts (Microsoft/Digital Anvil) scheinen auf dem richtigen Weg zu sein. Fakt ist: Origin produziert nach wie vor Hits – wenn auch nicht mehr in der gleichen Quantität wie früher. Und auch die Risikofreudigkeit ist immer noch vorhanden. Jüngstes Beispiel dafür ist der kostenlose Vertrieb von »Wing Commander: Secret Ops« über das Internet.

Vorsicht: Die Kreaturen im Tümpel sehen nur tot aus! (Ultima: Ascension)

In geheimer Mission

Mit den Secret Ops (Test auf Seite 108) führt Origin als erste Softwarefirma das Prinzip des »episodic gaming« ein. Jede Woche gibt es Nachschub in Form von zusätzlichen Missionen. Um die Akzeptanz dieser neuartigen Vertriebsweise bei der Kundschaft zu testen, wird das Spiel komplett kostenlos angeboten. Es ist wohl nicht verfrüht zu sagen, daß dieser Feldversuch mehr als erfolgreich war und daß somit weitere Titel dieser Art folgen werden. Ein neuer Wing Commander ist bereits in Arbeit, und auch der nächste Privateer soll nicht mehr lange auf sich warten lassen. Sogar ein im WC-Universum angesiedelter Multiplayer-Titel steht zur Debatte. Wie immer brodelt es in der Wing-Commander-Gerüchteküche gewaltig, und Insider wollen wissen, daß es sich bei dem nächsten Teil um ein sogenanntes Prequel handelt. Ebenfalls interessant: Der amerikanische Pay-TV-Sender HBO hat angeblich starkes Interesse an einem Wing-Commander-Film geäußert, der jedoch



Auflösungen bis zu 1024 mal 768 sind in UO: The Second Age kein Problem mehr. (UO: The Second Age)



Raphael Koster ist Lead Designer für Ultima Online: The Second Age.

mit dem von Chris Roberts produzierten Streifen nichts gemein haben wird. Man erinnere sich, Origin unterließ in der Vergangenheit nie den Hinweis, daß die Roberts gewährte Lizenz keineswegs exklusiv war. Die Gründe hierfür werden nun deutlich.

Ascension wird umgekrempelt

Viel Aufhebens gab es in den letzten Wochen um Ultima: Ascension. Produzent Ed Del Castillo verließ seinen Posten wegen »philosophischer Differenzen« und ließ Richard Garriott als Alleinverantwortlichen zurück. Lord British entschloß sich daraufhin, das Spielkonzept hinsichtlich der Rollenspielelemente noch einmal zu überdenken. »Wie jedes anderes Genre hat sich auch das RPG wesentlich verändert«, meint der Ultima-Schöpfer. »Statistiken und Zahlen sind lediglich ein Indikator für die Verbesserung der Fähigkeiten eines Charakters. Wenn der Avatar in Ascension an Erfahrung gewinnt, lernt er eine neue Fähigkeit. Dazu gehören beispielsweise der Umgang mit einer neuen Waffe oder eine neue Schwerttechnik. Erfahrungen werden somit direkt zu einer nützlichen Anwendung. Es ist sogar möglich, in einer Stadt einen Trainer anzuheuern und neue Techniken zu erlernen. Den Umgang mit neuen Waffen und die gelernten Manöver muß der Spieler dann dem Gegner entsprechend einsetzen. Wenn das kein Rollenspiel ist, habe ich in den letzten zwei Dekaden wohl einiges falsch verstanden.« Richtig ist aber auch, daß einige der jetzt aufgenommenen RPG-Elemente erst nach der E3 ihren Einzug in das Designdokument fanden. In der Entwicklungsabteilung sah man sich nämlich mit massiver Kritik konfrontiert, als die Genrebezeichnung mit Action-Adventure angegeben wurde und von Rollenspiel nichts mehr zu hören war. Grundlegende Änderungen wie diese haben natürlich ihren Preis in Gestalt eines verschobenen Erscheinungstermins. Das neue Release-Date lautet nun ganz lapidar »Wenn's fertig ist«.

Verstärkte Aktivitäten im Online-Sektor

Auch die Online-Version von Ultima erlebt zur Zeit einige Veränderungen. Das anstehende Update trägt den Titel »Ultima Online: The Second Age«. Verbesserte Grafiken, eine höhere Auflösung und frei verschiebbare Bildfenster sind die auffälligsten Änderungen. Dazu kommen weitere Spielumgebungen, Charaktere, Monster und ein paar zusätzliche Reittiere. The Second Age wird zwar als völlig neues Produkt verkauft, allerdings können Besitzer des Originals mit einem satten Rabatt in Form kostenloser Online-Stunden rechnen. Origin weist darauf hin, daß ein Update zwar empfehlenswert, aber nicht notwendig ist. Wer sich dafür schon zu sehr an die alte Version gewöhnt hat, kann diese mit Hilfe einiger kostenloser Patches aufrüsten. Die neuen Gebiete können Sie jedoch nur mit dem neuen Programm besuchen. Ein begrenzter Betatest hat bereits begonnen und stößt auf positive Resonanz. Und während Lead Designer Raphael Koster noch mit den Tücken des zweiten Zeitalters kämpft, wird hinter verschlossenen Türen bereits an dem offiziellen Nachfolger gewerkelt. Ein letztes Wort zu diesem Thema: Trotz aller Startschwierigkeiten hat sich Ultima Online zu einem mehr als beachtlichen Erfolg entwickelt. Rund 90 000 Spieler sind in Brittannia aktiv, mit der Installierung neuer Server in Europa, Australien und Japan sollten noch einige hinzukommen. Die zunehmende Globalisierung wird übrigens bald durch ein Übersetzungsprogramm unterstützt, mit dem Sie sich die Kommentare Ihrer ausländischen Mitstreiter automatisch übersetzen lassen können.

Origin Systems befindet sich im Moment am Ende einer Übergangsphase, die vor etwa gut einem Jahr begonnen hat. Der Erfolg von Ultima Online hat zu verstärkten Plänen im Online-Bereich geführt, die Aufsplittung des Unternehmens in eine Solospieler- und eine Internetabteilung scheint offensichtlich bloß noch eine Frage der Zeit zu sein. Man darf jedenfalls auf die zukünftige Entwicklung in Brittannia gespannt sein. **(Markus Krichel/mash)**



Alle Fenster im Frontend sind nun verschieb- und individuell einstellbar. (UO: The Second Age)



Neue Monster und dichtbewaldete Spielumgebungen gehören zu den neuen Features. (UO: The Second Age)

ORIGIN – FACTS

Titel	Genre	Termin
Ultima: Ascension	Rollenspiel	nicht bekannt
Ultima Online: The Second Age	Rollenspiel	4. Quartal '98



Interview mit Richard Garriott

Lord British hält Hof

Kein Besuch bei Origin wäre vollständig ohne Audienz beim Großmeister: Markus Krichel schleppte Kamera und Mikrophon ehrfürchtig in die heiligen Hallen von »Lord British«.



Die 3D-Engine läßt keine Wünsche hoffen. 16-Bit-Farben machen's möglich.

Richard Garriott ist seit zwei Jahrzehnten eine treibende Kraft in der Spiele-Industrie. Mit 17 Jahren veröffentlichte er seinen ersten Titel – ein rudimentäres Rollenspiel namens »Akalabeth«. Aus diesen bescheidenen Anfängen entwickelte sich »Ultima«, die erfolgreichste Rollenspielserie der Welt. Drei Jahre später gründete er in seiner texanischen Heimatstadt Austin Origin Systems und setzte damit neue Qualitätsstandards für Computerspiele. 1993 erwarb Electronic Arts das Unternehmen für den heute vergleichsweise lächerlich geringen Preis von 40 Millionen Dollar. Nach der Übernahme häuften sich für Richard die Management-Pflichten, ein Umstand, über den er nie sehr glücklich war. Doch mittlerweile hat auch EA eingesehen, daß Richard Garriott, der Designer, wesentlich wertvoller ist als Richard Garriott, der Manager. Im Mai dieses Jahres tauschte er sein elegantes Chefbüro gegen ein angemessen chaotisches Zimmer auf Origins Ultima-Etage ein.



Das Reich des Lord British: Richard Garriot bei der Arbeit an Ultima: Ascension.

PC Player: *Mit 37 bist Du, ähnlich wie die Designer-Legenden Sid Meier und Peter Molyneux, in dieser Industrie bereits ein »älterer« Herr. Denkst Du manchmal ans Aufhören?*

Richard Garriot: Nein. Ich war in dieser Industrie schon mit 20 ein älterer Herr, verglichen mit meinen Kollegen. Ich bin stolz auf meine Erfolge; immerhin war ich von Anfang an dabei und habe mit Ultima ein Produkt geschaffen, das sich bis heute gehalten hat und sich noch viel länger halten wird.

PCP: *Du hast bisher 20 Jahre in der Spieleindustrie verbracht, die Du voll und ganz der Ultima-Serie gewidmet hast. Gibt es daneben noch andere Projekte, die Du gerne verwirklichen würdest?*

Richard: Absolut. Ich kann mit Sicherheit sagen, daß mein nächstes Spiel kein Ultima-Titel sein wird, was nicht heißen soll, daß ich die Serie aufgeben werde. Ich habe seit Jahren Konzepte für drei oder vier Spiele im Kopf – alle in anderen Genres, die ich unbedingt veröffentlichen will. Eines davon wird das nächste Richard-Garriott-Spiel werden.

> »Ich bin stolz auf meine Erfolge.«

PCP: *Bis vor wenigen Jahren konnte man von Origin fast in jedem Quartal einen neuen Titel erwarten. Neben Ultima und Wing Commander gab es zahlreiche Spin-offs, aber auch neue vielversprechende Ansätze wie »System Shock«, »Strike Commander« oder »Bioforge«. Heute gibt's mit viel Glück noch einen neuen Titel pro Jahr. Wird sich das vielleicht in der Zukunft wieder ändern?*

Richard: Nein. Wir arbeiten natürlich an neuen Konzepten und hoffen auf neue Serien, aber wir werden auf keinen Fall den Markt mit einer Unzahl von Produkten verstopfen. Unsere Pläne sehen für die Zukunft einen oder zwei Titel pro Jahr vor, sowie eine Verstärkung unserer Aktivitäten im Online-Bereich. Jeder von Origin veröffentlichte Titel muß ein echtes Ereignis sein.

PCP: *Die Probleme mit Ultima Ascension scheinen sich zu häufen. Mehrere Designer und Produzenten haben das Projekt verlassen, Fans der Serie beklagen das Fehlen von Rollenspielelementen. Da ist bei einigen Leuten von Ausverkauf und Geldmacherei die Rede.*



▲ Fliegende Gondeln, Schiffe und selbst Drachen dienen in Ascension als Transportmittel.

GARRIOTT AUF DER TITANIC

Es kann kaum Zweifel darüber bestehen, daß Richard Garriott eine charismatische und bisweilen exzentrische Persönlichkeit ist. In den vergangenen Jahren versäumte er selten, den Beweis dafür zu erbringen. Dies beginnt mit Brittannia Manor, seinem extravaganten Domizil, das im nächsten Jahr von Brittania Manor 2 ersetzt werden soll, und setzt sich mit seinen ungewöhnlichen Urlaubsreisen fort. Dazu gehören Safaris, ein Besuch bei Kopfjägern und eine Expedition zum Südpol. Mit seinem neuesten Abenteuer sank er jedoch tief: Richard gehört nämlich zu der erlesen Gruppe der ersten zehn Zivilisten, die das Wrack der Titanic besuchen werden. Die Exkursion zu dem in 4000 Meter Tiefe liegenden Luxusliner wird 14 Stunden dauern. Interessante Notiz am Rande: Nach dem Wiederauftauchen könnte es durchaus passieren, daß die Polizei unseren wackeren Abenteurer verhaftet: Ein US-Richter hat nämlich verfügt, daß niemand der Titanic näher kommen darf als zehn nautische Meilen, bis geklärt ist, wer die Rechte an dem Wrack hat. Als ob das einen Software-Veteranen abschrecken würde …

Richard: Es freut mich, daß ich – als Schöpfer und geistiger Vater der Serie – auch mal gefragt werde. Es ist richtig, daß einige Mitglieder des Teams das Handtuch geworfen haben. Man sollte dabei aber nicht übersehen, daß diese Designer sich die Popularität von Ultima zunutze gemacht haben, um ihre eigenen Zukunftspläne zu fördern.

PCP: *Ich kann mir kaum vorstellen, daß Ed del Castillo, der immerhin »Command & Conquer« produziert hat, derartige PR-Akrobatik nötig hat.*

Richard: Wir alle bedauern den Weggang von Ed del Castillo sehr. In diesem Fall handelte es sich schlicht und einfach um philosophische Differenzen. Ed hatte bestimmte Vorstellungen bezüglich des Spiels, die sich einfach nicht mit meinen deckten. Das soll nicht heißen, daß sein Design schlecht war – ganz im Gegenteil. Es war lediglich mit meinen Vorstellungen von Ultima Ascension nicht kompatibel.

PCP: *Wer übernimmt denn nun die Projektleitung?*

Richard: Jemand, der es mit Sicherheit auch zu Ende bringen wird: Ich!

PCP: *Bei allem Respekt vor Lord British: Du hast seit geraumer Zeit bei keinem Origin-Titel mehr selber Hand angelegt. Und wir wissen alle, wie schnell neue Technologien kommen und gehen. Ketzerisch gefragt: Bist Du nach so langer Abwesenheit überhaupt noch dafür qualifiziert?*

Richard: Wenn Du damit meinst, ob ich mich vor den Rechner setze und revolutionären Code produziere, dann ist die Antwort: Nein. Mein Job besteht darin, eine Design-Philosophie zu vermitteln. Dazu gehören Dinge wie visuelle Darstellung sowie die Implementierung von Features und einer Story, die dem Ultima-Universum gerecht wird. Ascension ist ein echtes Ultima-Spiel, in dem Kontinuität und genrespezifische Elemente dafür sorgen werden, daß es diesen Namen verdient. Daß wir uns dabei neuer Technologien bedienen, ist noch lange kein Grund anzunehmen, daß wir die erfolgreichen Prinzipien der Vergangenheit fallen lassen werden.

Richard erklärt, wie es mit der Ultima-Serie weitergehen wird.

> »Es freut mich, daß ich – als Schöpfer und geistiger Vater der Serie – auch mal gefragt werde.«



ARRGHHHH: Ich bin ein Rollenspielheld! Das neue Design konzentriert sich stärker als bisher angenommen auf RPG-Aspekte.

PCP: *Zum Schluß würden wir gern noch wissen, wie es mit Wing Commander und Ultima Online weitergehen wird.*

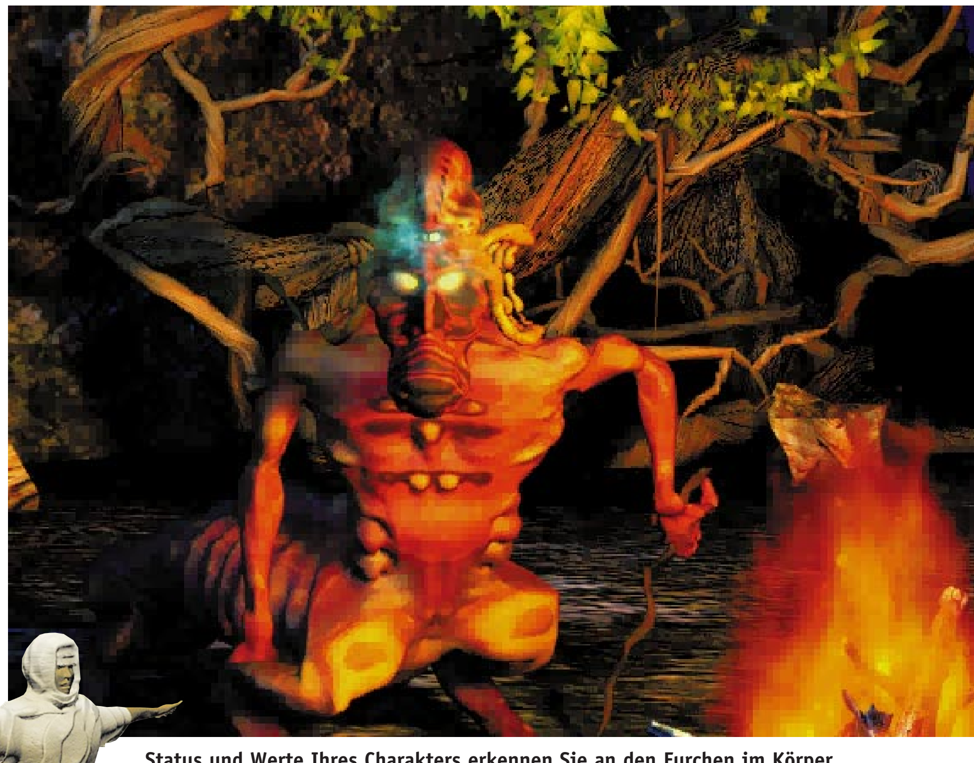
Richard: Bisher sind wir mit der Reaktion auf Wing Commander: Secret Ops sehr zufrieden. Wir sehen eine echte Zukunft im Episodenspiel und dem Vertrieb via Internet. Auch ein »Wing Commander Online« ist in Planung. Ultima Online erfährt dieser Tage ein größeres Update in Form von UO: The Second Age und die Arbeit an UO 2 hat auch bereits begonnen. Gute Neuigkeiten gibt es besonders für die deutschen Spieler: Der langerwartete europäische Server für Ultima Online und andere zukünftige Online-Produkte werden noch in diesem Jahr Wirklichkeit werden.

PCP: *Richard, wir danken Dir für dieses Gespräch!*

(Markus Krichel/mash)

Alles logisch

Die »Ascendancy«- und »Tone Rebellion«-Macher von The Logic Factory basteln gerade an einem Rollenspiel mit Internet-Erweiterung. Wir haben ihnen dabei über die Schulter geschaut.



Status und Werte Ihres Charakters erkennen Sie an den Furchen im Körper.

Austin ist eine Hochburg der Spieleindustrie. Die circa 30 nennenswerten Firmen, die sich in der texanischen Hauptstadt befinden, wurden überwiegend von ehemaligen Origin-Mitarbeitern gegründet. Austin ist aber auch gleichzeitig der Beweis dafür, daß in dieser Branche Licht und Schatten dicht beieinander liegen, denn nur wenigen dieser Firmen gelang der Durchbruch. Ein solcher Lichtblick ist The Logic Factory, die gleich mit ihrem ersten Titel »Ascendancy« einen Hit verbuchen konnten. Der rundenbasierte Strategietitel, der Elemente aus »Star Control« und »Master of Orion« mit einer Menge neuer Elemente anreicherte, begeisterte vor vier Jahren die Fans in aller Welt. Nach dem überraschenden, aber sicher verdienten Erfolg von Ascendancy folgte das Strategiespiel »The Tone Rebellion«, ein Science-Fiction-Titel mit einer beängstigend phantasievollen Story. Leider entwickelte sich The Tone Rebellion nicht zu dem erhofften Hit, anderenfalls wäre das Unternehmen heute bereits auf der Einkaufsliste sämtlicher Softwarekonzerne ganz oben zu finden.



Hier residiert also die Logic Factory. Oben auf der Galerie stehen Firmengründer Jason Templeman (rechts) und Hauskomponist Nenad Vugrinec.

Auch mit »Seeker: The Story of Mimb« geht The Logic Factory wieder neue Wege. Dies gilt ebenso für das Spielkonzept wie für den Vertrieb. Das Spiel wird zunächst über den Handel verbreitet und ist ein in sich abgeschlossenes Rollenspiel-Abenteuer für Solospieler. Danach werden neue Episoden via Internet nachgeschoben, die jedoch nur im Multiplayer-Modus gespielt werden können. Zu diesem Zweck kann der Charakter aus der Originalversion mit allen Stärken und Fähigkeiten importiert werden.

Ozar's Quest

Das Spiel beginnt auf der Erde irgendwann in der Zukunft. Seit Jahrhunderten herrscht dort erstaunlicherweise Frieden, und die Menschen leben in Eintracht und Harmonie. Klar, daß so etwas nicht lange gutgehen kann. Scheinbar ohne erkennbare äußere Einwirkung beginnt ein plötzlicher Zerfall, der den Planeten in einen chaotischen und desolaten Zustand versetzt. Ozar, der Protagonist in Seeker, sieht keine Chance mehr und wandert in die Wüste, um dort zu sterben. Bevor dies geschieht, findet er jedoch eine ungewöhnliche Pflanze, die ihm eßbar erscheint. Aber nach dem Verzehr der Pflanze windet er sich in Schmerzen, bis er von einer gnädigen Ohnmacht erlöst wird. Als Ozark wieder aufwacht, befindet er sich auf einer anderen Welt und im Körper einer fremden Kreatur, doch all seine Erinnerungen sind ihm geblieben. Glücklicherweise trifft er gleich auf einen seiner neuen Artgenossen, der sich als Weiser entpuppt und ihm die Situation erklärt. Das oberste Ziel für Ozar besteht darin, wieder in seinen menschlichen Körper zurückzufinden und mit dem Wissen, das er sich in der Welt Gondwana angeeignet hat, die Erde zu retten. Interplanetarische Reisen kann er bequem hinter sich bringen, da alle Planeten durch die rätselhafte Substanz Metaspace miteinander verbunden sind.

Die Handlung erweist sich als komplex und spannend und präsentiert sich mit einer Reihe unerwarteter Überraschungen. Trotzdem wird deutlich, daß auch der Humor nicht zu kurz kommt.

RPG-Aspekte

All das hört sich bisher verdächtig nach einem Abenteuerspiel mit leichtem Rollenspielgeschmack an. Dem ist tatsächlich nicht so. Bevor nun alle RPG-Fans wegen fehlender Statistikseiten und Charaktergenerierung aufstöhnen, sei gesagt, daß Logic Factory dieses Problem auf elegante Weise gelöst hat. Der Charakter entwickelt sich während des Spiels als Resultat des Erlernens einer einzelnen oder einer



Dieses Gewächs sieht zwar schmackhaft aus, hat aber einige Nebeneffekte.

Interview mit Jason Templeman

Jason ist der kreative Teil der Gebrüder Templeman und Lead Designer für alle Logic-Factory-Titel.

Jason Templeman ist ein ehemaliger Mitarbeiter von Origin Systems, der nach der Übernahme durch EA den Schritt in die Selbständigkeit wagte. The Logic Factory hat eine in dieser Industrie wohl einzigartige Struktur. Die kreativen Köpfe sitzen in Austin, wo sie sich nur um Spieldesign kümmern. Marketing- und Vertrieb werden hingegen in Kalifornien von Bruder Todd und Frau Kristin Templeman gelöst. 1000 Kilometer Entfernung garantieren somit, daß die Inkompatibilitäten dieser beiden Geschäftsbereiche keine Probleme verursachen.

PC PLAYER: Ascendancy war besonders in Europa sehr erfolgreich. Da stellt sich natürlich die Frage nach einer Fortsetzung.

JASON TEMPLEMAN: Sobald wir mit Seeker fertig sind, wollen wir uns an den zweiten Teil von Ascendancy heranwagen. Es ist erstaunlich, wie viele Verbesserungsvorschläge und Anregungen für eine Fortsetzung heute noch an uns geschickt werden. Auf diesen Vorschlägen und einer Menge eigener Ideen bauen wir das Design für den Nachfolger auf.

PC PLAYER: Seeker: The Story of Mimb verfügt – ebenso wie Eure anderen Titel – über eine komplexe Handlung. Wer denkt sich diese Stories eigentlich aus?

JASON: Das ist reines Teamwork. Ich liefere die Grundidee, die dann vom Team seziert wird. Dann kommen eine Menge neuer Vorschläge zusammen, die dann schließlich zum Endprodukt führen.

PC PLAYER: Die Grafik von Seeker ist beeindruckend. Handelt es sich dabei um eine neue Technologie?

JASON: Nicht unbedingt neu, sondern vielmehr eine Kombination alter und neuer Techniken. Die Charaktere sind natürlich in 3D, und die Landschaft wird in Echtzeit gerendert. Das sorgt für flüssige Bewegungen und eine flexible Spielumgebung. Diese Methode hat jedoch den Nachteil, daß alle Gebäude und Objekte potthäßlich sind und unrealistisch wirken. Wir haben eine Methode entwickelt, mit der wir 2D-Grafiken problemlos in die 3D-Umgebung integrieren können.

Damit der räumliche Effekt erhalten bleibt, müssen diese Gebäude jedoch plastisch wirken, da sie nur über eine Ansicht verfügen. Um diesen Effekt zu erzielen, können wir beispielsweise ein Schloß in eine Felswand bauen. Das hört sich simpel an, ist aber in der Realität recht kompliziert. Das Endresultat rechtfertigt jedoch den Aufwand.

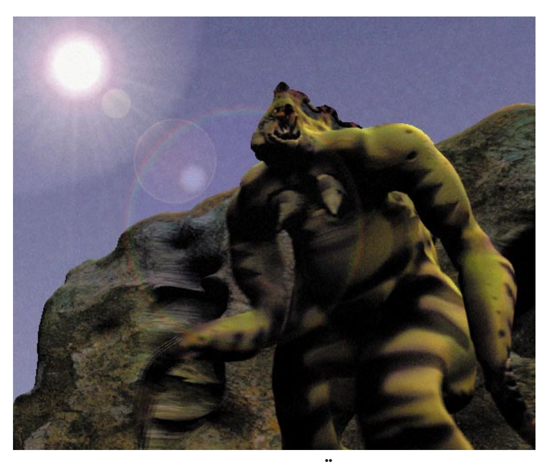
> „Wir gestalten die Story so, wie die Spieler sie gerne hätten."

PC PLAYER: Der Vertrieb neuer Episoden via Internet war bis vor ein paar Monaten noch gänzlich unbekannt. Jetzt hat Origin damit begonnen, andere Firmen werden folgen. Wo liegt für Euch der Vorteil dieser Methode?

JASON: Mit dieser Methode wird der Lebenszyklus eines Spiels wesentlich länger. Anstatt das Ding im Regal verstauben zu lassen, kann es solange gespielt werden, bis das Interesse nachläßt. Die Herausforderung für uns besteht darin, dafür zu sorgen, daß dieses Interesse nicht erlischt. Wie bei einer guten Fernsehserie muß immer etwas passieren, die Charaktere dürfen nicht langweilig werden, die Handlung muß spannend bleiben. Wir haben den Vorteil, daß wir das Verhalten der Spieler beobachten und zukünftige Folgen anpassen können, das heißt, wir gestalten die Story so, wie die Spieler sie gerne hätten.

PC PLAYER: Kreditkarte sind unter deutschen Spielern eher selten. Andererseits sind sie für den Download der Episoden erforderlich.

JASON: Das ist in der Tat ein Problem. Wir werden vielleicht auf klassische Add-on-Disks ausweichen müssen oder den deutschen Spielern eine andere Zahlungsmethode anbieten. Das ist jedoch Angelegenheit des Vertriebs, der übrigens für Europa noch nicht feststeht.



Die Moratu sind die Wurzel allen Übels in Seeker: The Story of Mimb.

Kombination aus vier verschiedenen Wissensgruppen. Diese Wissensgruppen, die vom Spieler frei gewählt werden können, geben ihm die Erfahrungswerte, welche ihn wiederum einer bestimmten Charaktergruppe zuordnen. Visuell äußert sich die Zugehörigkeit zu einer Gruppe in der äußeren Erscheinung. So vielfältig sind diese Kombinationen, daß Jason Templeman behauptet, der gleiche Charakter könne fast nie zweimal erscheinen.

Als universelles Werkzeug trägt unser Held einen Stab mit sich. Dieser Stab dient beispielsweise zum Zaubern oder Kämpfen. Auch hier wird der Unterschied zwischen den einzelnen Charaktergruppen deutlich. Je nach Zugehörigkeit ändern sich auch die visuellen Effekte oder Anwendungsmöglichkeiten dieser Allround-Waffe. Mit anderen Worten: Der Spieler gewinnt während des Spiels an Erfahrung und entwickelt neue Fähigkeiten, muß aber nicht den Spielfluß unterbrechen, um seine Werte zu checken. Statt dessen vermittelt bereits ein kurzer Blick auf das digitale Alter ego diese Information.

Multiplayer kommt später

Die Solovariante von Seeker ist gewissermaßen das Trainingslager für die Internet-Episoden. Kampferprobte Recken können sich nun im direkten Vergleich mit anderen Spielern messen. Bis zu zwölf Spieler dürfen als Team oder gegeneinander antreten. Neue Welten, Gegner und Nichtspieler-Charaktere werden in diesen Episoden Einzug finden. Jede neue Episode soll über mehrere Missionsziele verfügen, das heißt, daß auch mehrere Spieler gewinnen können. Eigentlich geht es dabei weniger ums Gewinnen, sondern vielmehr um das Erreichen eines gemeinsamen Zieles in Kombination mit der Erweiterung der individuellen Fähigkeiten eines Charakters.

Seeker: The Story of Mimb präsentiert sich mit einem erfrischenden Konzept, einer soliden Story und brillanten 3D-Grafiken. Der Internet-Aspekt und die Charaktergenerierung sollten für lang andauernden Spielspaß sorgen.

(Markus Krichel/mash)

SEEKER: THE STORY OF MIMB – FACTS

- Hersteller: Logic Factory
- Genre: Rollenspiel
- Termin: 2. Quartal '99
- Besonderheiten: Charaktereigenschaften entstehen aus der Kombinationen mehrerer Wissensgruppen; neue Multiplayer-Episoden über das Internet.

Billigflieger

Richtige Flugsimulationen sind immer kompliziert, ohne tausend Knöpfchen geht es in diesem Genre einfach nicht? Daß es doch geht, will Electronic Arts noch vor dem Weihnachtsfest beweisen.



Fighter Pilot ist eine Flugsimulation für Einsteiger: Anschnallen, Hinsetzen, Starten, Losballern, so wie mit dieser Su-35 Superflanker, die sich gerade rührend um die vorausfliegende B-52 kümmert. (3Dfx)

Höchst Seltsames geschah vor einem halben Jahr: Bei Durchsicht der »PC Data Charts«, in denen die in den USA meistverkauften Spiele gelistet werden, erschien an erster Stelle ein Titel, von dem die cleveren Marketingmenschen vorher noch nie gehört hatten. »Deer Hunter«, ein Budgetspiel von GT Interactive, schoß allen anderen Toptiteln eins vor den Bug. Die Idee stammte von einem Kaufhaus-Abteilungsleiter, der in seiner grenzenlosen, fast schon empörenden Naivität annahm, daß sich ein Titel, der gut aussieht, Spaß macht und billig ist, sicher gut verkaufen würde. Langsam beginnen auch die Spielexperten einzusehen, daß da was dran sein könnte und fallen förmlich übereinander in dem Versuch, diese revolutionäre Idee auszuschlachten. Als erster kam Electronic Arts aus den Startlöchern: Mit »Fighter Pilot« will man den Deer Hunter unter den Flugsimulationen schaffen. In Wahrheit stammt das Spiel allerdings von Jane's Combat Simulations – die Spezialisten möchten ihren guten Namen bloß nicht mit einem schnöden Budgettitel beschmutzen.



Vier Jets warten auf einen Piloten: die F/A-18 Hornet, diese F-22, die F-117A Nighthawk und die russische Su-35. (3Dfx)



Sieht echt aus

Fighter Pilot ist bereits mit einem Pentium/150 zufrieden und unterstützt 3D-Beschleunigerkarten, ohne eine solche zu erfordern. Mit dem Spiel richtet sich EA natürlich nicht an die Hardcore-Fans dieses Genres. Die einsteigerfreundliche Ballerei ist eher für den Actionfreak gedacht. Selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe lassen sich fast alle Missionen relativ problemlos bewältigen. Während des Spiels erhalten Sie außerdem noch gutgemeinte Tips und Hilfestellungen.

Komplexe Tastaturbelegung und Joystickprogrammierung entfallen, statt dessen heißt es anschnallen und feuern. Erfreulicherweise sind die Spezialeffekte und die graphische Präsentation von allerbester Qualität, dafür sorgt natürlich die von Jane's entwickelte Game-Engine. Lichteffekte, transparenter Rauch und bombastische Explosionen, bei denen die Gegner in Einzelteile zerlegt werden, würden auch »echten« Simulationen alle Ehre machen.

Drei Amis und ein Russe

Vier verschiedene Jets stehen bereit: die F/A-18, F-22 und F-117A sowie die russische Su-35. Netterweise hält man die Zielgruppe für schlau genug, das Modem anzuwerfen oder ein Netzwerk zu benutzen. Das Spiel wird über eine ausgedehnte Kampagne und eine noch nicht feststehende Zahl von Missionen verfügen.



Geringe Systemanforderungen ermöglichen schon auf einem Pentium/150 eine gute Grafik. Einen noch besseren Eindruck hinterläßt allerdings der 3D-Beschleuniger. (3Dfx)

Fighter Pilot soll schlicht und ergreifend Spaß machen und auch für den Gelegenheitsspieler zugänglich sein. Das muß allerdings nicht heißen, daß Spieleprofis sich diesen Titel entgehen lassen sollten. Besonders für Spieler, denen normale Fliegereien zu komplex erscheinen, will Fighter Pilot eine willkommene Abwechslung bieten. Der Preis soll knapp unter der 40-Mark-Grenze liegen.

(Markus Krichel/mash)

FIGHTER PILOT – FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** Oktober '98
- **Besonderheiten:** Nur für Anfänger und Ballerfreaks; actionlastiger Budgettitel ohne flugsim-übliche Fingerübungen.

Alles wird besser



Subjektiv gegrantelte Polemik pur; frisch gezapft aus der Tastatur des Ex-Chefredakteurs.

Pressemitteilungs-Tipper haben es nicht leicht. Möchten Sie etwa einer der Dichter sein, die sich schwärmerische Prophezeihungsprosa fürs nächste Produktinformations-Faltblatt aus den Fingern saugen müssen? So ein Job ist eigentlich nur etwas für Leute, deren Flexibilität in Sachen Wahrheitsfindung irgendwo zwischen »Anwälte« und »Bratpfannen-Verkäufer« anzusiedeln ist. Denn das zu beschreibende Spiel ist entweder in weiter Ferne, aber jetzt schon muß man mit markigen Sätzen die Überzeugung vertreten, daß es sich dabei um die genialste Sache seit der Erfindung des Transistors handelt. Oder noch schlimmer: Das Spiel ist schon in beängstigender Nähe und verbreitet einen derart kräftigen Loser-Odor, daß die innerbetriebliche Stimmung jede Bestattungsunternehmer-Jahrestagung unterbietet.
Doch der Produktinformant wird nicht für Ehrlichkeit, sondern für gute Vibrations bezahlt. Also noch mal von vorne: »... wird das Genre revolutionieren ... sensationelle 3D-Grafik ... dazu bestimmt, ein Bestseller zu werden«.

Spiele-Besserungsanstalt

Was ich nahezu bewundern muß, sind die Verrenkungen bei Ankündigungen jährlicher Spiele-Updates. Nehmen wir mal die von mir sehr geschätzten EA-Sports-Produkte: Wie können die sich alle zwölf Monate radikal verbessern, ohne den Vorgänger wie einen Depp aussehen zu lassen? Kein Wunder, daß die Phrasen-Makros der Marketing-Textverarbeitungen ausgeleiert sind wie ein Joystick nach einer Deathmatch-Party. Alle Jahre wieder wird beispielsweise die Künstliche Intelligenz verbessert und der Realismus erhöht. War die Version vom Vorjahr etwa ein lallender Idiot mit Knäckebrot-IQ?



97, 98, 99 ...: Alle Jahre wieder werden Sportspiel-Fans mit verbesserten Versionen in Versuchung geführt.

Wahrscheinlich stellen sich alle Spieleserien in der Silvesternacht melancholisch ins Wohnzimmer, süffeln kurz am Kicherwasser und nehmen sich dann ganz fest gute Vorsätze fürs nächste Jahr vor: »1999 will ich intelligenter sein ... mich besser animiert bewegen ... und überhaupt viel schöner aussehen«. Doch kaum ist die neue Version fünf Minuten zur Tür raus, springen die Programmierer im Dreieck und haben schon wieder jede Menge Verbesserungsideen für die nächste Ausgabe auf Lager. Gerade in der neuen Legislaturperiode bedenke man den volkswirtschaftlichen Aspekt dieses Treibens: Was tun, wenn jährliche Fortsetzungen der Lieblingssportspiele die Kreditlinien unzähliger Privathaushalte zertrümmern? Skurrile Naturen empfehlen die »Beethoven-Methode«: Die Symphonien des alten Meisters mit den ungeraden Nummern gelten als genial, die geraden Werke hingegen als vernachlässigbar. Eine Umsetzung dieser Klassik-Bauernregel auf den Spieleralltag sähe etwa so aus: Bei NHL 98 aussetzen, NHL 99 kaufen und dann erst wieder bei NHL 2001 zuschlagen.
Eines lehrt uns die Fortsetzungs- und Verbesserungswütigkeit der Spieleindustrie jedenfalls: In der »guten« alten Zeit war in Wirklichkeit alles viel schlechter. **(hl)**

Der zweite Versuch



Vor zwei Jahren gelang der CeBIT Home ein unerwartet guter Start, diesmal war die Besucherzahl leicht rückläufig. In der Computerspielehalle war davon nichts zu spüren: Hier tanzte wie gewohnt der Digi-Bär im virtuellen Kettenhemd.

Rund 200 000 Besucher strömten zu der auf sechs Messehallen verteilten Publikumsmesse CeBIT Home in der niedersächsischen Landeshauptstadt Hannover. Die Darbietungen der Unterhaltungselektronik (TV-Geräte, Videorecorder etc.) mußten sich heuer mit einer Nebenrolle begnügen, denn den mit Abstand meisten Zulauf bekam die Halle 3 ab. Und dort waren vor allem die bundesdeutschen Niederlassungen des Computer- und Konsolenspiel-Establishments nahezu vollzählig angetreten. Unter den rund 80 Ausstellern vermißte man lediglich Nintendo. An aufwendigem Gepränge, leichtbekleideten Schönheiten und anderen Attraktionen herrschte kein Mangel. Besonders die Topware-Verantwortlichen, die auf gewaltiger Grundfläche »Jagged Alliance 2« präsentierten, wollten um jeden Preis auffallen. Im Einklang mit dem kriegerischen Inhalt des Programms war der ganze Stand wie ein Militärzelt dekoriert. Er wurde von mehreren muskelbepackten Hünen in Uniform bewacht, die gelangweilt in ihrem Armeejeep gähnten, dafür aber sogar ein echtes Geschütz nebst Patronenhülsen vorweisen konnten. Dies fand beim Publikum großen Anklang. Für die betulichen öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten dagegen, – die offensichtlich noch nie etwas von der weitaus martialischeren ECTS (siehe hierzu Seite 82 u.ff.) gehört hatten – war Topwares Brachial-Show ein kleiner Kulturschock.

Wo Erfolg herrscht, sind auch Preisverteiler nicht weit, die besonders verkaufsträchtigen Programmen zu noch mehr Popularität verhelfen wollen. Der Interessenverband der deutschen PC-Spieleindustrie, der VUD, verteilte erstmals goldene und platinfarbene Auszeichnungen. Eidos erhielt deren gleich vier, die allesamt an die wohlproportionierte Leder-Amazone Lara Croft gingen. Auch Electronic Arts sahnte mächtig ab, die amerikanischen Sportspezialisten bekamen insgesamt fünfmal Gold für ihre Fußballspiele. Das Standpersonal in Hannover zeichnete sich schon

nach wenigen Tagen durch etwas ganz anderes aus: die heisere Stimme! Der Grund dafür waren die zahllosen Vorführungen, bei denen sich wattstarke Beschallungsanlagen sämtlicher Hersteller ohrenbetäubende akustische Duelle lieferten.

Hechte im Spieleteich

Obwohl vertrauliche Gespräche im Flüsterton also kaum möglich waren, durchdrangen dennoch etliche Gerüchte den Präsentationskrawall. Beispiel Electronic Arts: Dort werden angeblich schon ab Oktober '98 die exklusiven Lizenz-Rechte für die deutsche Fußball-Bundesliga geltend gemacht. Für Software 2000 und deren »Bundesliga Manager 98« ist das natürlich reichlich ärgerlich. Interessenten sollten sich mit dem Kauf beeilen, denn daß das Programm nach diesem Datum noch längere Zeit die Händlertische zieren wird, ist keineswegs sicher. Electronic Arts reichte dieser spektakuläre Deal aber noch nicht. Wie bekannt wurde, hat der kalifornische Unterhaltungsriese neben Westwood so gut wie alle Kreativ-Abteilungen von Virgin geschluckt. Selbst Milestone, die momentan an einer vielversprechenden neuen Motorradsimulation namens »Superbikes« sitzen (einen Bericht finden Sie in der PC Player 9/98), gehört dazu. Damit ist von Virgin praktisch nur noch die Verwaltung übriggeblieben; man darf gespannt sein, wer sich die Virgin-Reste einverleiben wird.

Ein anderer Gigant zeigte ebenfalls die Krallen: Hasbro Interactive, der Elektronikableger des Brettspielherstellers (Parker, MB) hat im letztem Monat für schlappe 70 Millionen US-Dollar den Simulationsexperten Microprose gekauft. Eine eigenartige Mischung: Zeichnete Hasbro in der Vergangenheit doch eher für Produkte verantwortlich, die einen richtigen PC-Spieler kaum reizen konnten. »Puzz 3D«, bei dem Sie dreidimensionale Puzzles am Computer rekonstruieren, ist nur eins von vielen Beispielen. Mit Microprose wurde hingegen ein Hersteller von relativ aufwendigen Strategiespielen und Flugsimulationen eingekauft. Obwohl Microprose in letzter Zeit etliche solide Programme veröffentlicht hat (»MechCommander«, »X-COM Interceptor«), war die Firma hoch verschuldet und hatte finanzielle Unterstützung dringend nötig. Es steht zu vermuten, daß Hasbro mit diesem Kauf ein festes Standbein im immer noch wachsenden Markt der Hardcore-Spieler erwerben will.



Auf der Bayernbank des EA-Fußballmanagers: Duldet sie auch noch zur Weihnachtszeit Konkurrenz neben sich?

Eine weitere Hasbro-Neuerwerbung ist die alteingesessene Firma Avalon Hill. Für vergleichsweise bescheidene sechs Millionen Dollar besitzt man nun die Rechte an Brettspielen wie »Diplomacy« oder »Feudal«, die ideal für Multiplayer-Partien im Netzwerk/Internet sind.

Andere Kooperationsverträge passen gut ins Bild einer sich immer stärker konsolidierenden Branche, die vermutlich bereits in wenigen Jahren von einer Handvoll Softwarehäuser kontrolliert werden wird. GT Interactive hat über eine Kapitalbeteiligung das Entwicklerteam Fugitive noch stärker an sich gebunden. Durch ihre Mitarbeit an Titeln wie »Diablo«, »Warcraft 2« oder »Starcraft« konnte sich Fugitive einen ausgezeichneten Ruf erwerben. Und das Cendant-Paket mit etlichen etablierten Spitzenherstellern wie Blizzard, Sierra, Papyrus oder Cocktel liegt nach wie vor zum Schnäppchenpreis von 1,5 Milliarden US-Dollar zur Abholung bereit: Wer außer Microsoft besitzt überhaupt genügend liquide Mittel, um sich an diesem Angebot nicht zu verheben? Ein anderer Aspekt der CeBit Home war die Ankündigung mehrerer Hersteller, dieses Jahr die ECTS in London zu boykottieren und lediglich in Hannover neue Produkte oder Versionen vorzustellen. Erste Umdenk-Bemühungen der Verantwortlichen? Steigt die Bedeutung des Standortes Deutschland mit seinen europaweit höchsten Verkaufszahlen endlich in dem Maß, der ihm gebührt? Wird die CeBIT Home der ECTS in Zukunft den Rang ablaufen? Wohl eher nicht; sie weist mit ihrem zweijährigen Rhythmus nicht die nötige Dauerpräsenz auf und wird zudem das nächste Mal im schlechter erreichbaren Leipzig stattfinden. Auf die exklusiv in Deutschland präsentierten Titel wollen wir aber dennoch etwas ausführlicher eingehen.



Selbst der Avatar greift einen großmächtigen Troll lieber von hinten an. (Ultima 9)

Electronic Arts

Einer der prominentesten ECTS-Verweigerer war Electronic Arts mit einem der größten Stände. Dort trieb man dank Moderator Ron Williams und vieler Verlosungsaktionen jede Menge Klamauk. Hinter einer Sperre mit grimmig dreinblickenden Hostessen wurden in einigen Räumen neueste Versionen sehnlichst erwarteter Titel vorgeführt. Die Entwicklung von **»Ultima 9 – Ascension«** von Origin schreitet dank der Oberaufsicht von Urvater Richard Garriott trotz der Abgänge wichtiger Gamedesigner munter voran. Befürchtungen, daß die Rollenspielelemente in den Hintergrund geraten und das ganze Programm immer mehr an die zur Zeit populären Action-Adventures angelehnt wird, sind bis dato kaum mehr als ein Gerücht. In einer Szene betrat der Avatar zum Beispiel eine Kneipe, unterhielt sich mit dem Barkeeper sowie verschiedenen Gästen und geriet mit einem davon auch gleich in ein Handgemenge – offensichtlich gibt es wesent-



Die genaue Darstellung sorgt sogar für fliegende Patronenhülsen. (World War 2 Fighters)



In mit satanischen Symbolen übersäten Büchereien fühlen sich Ihre Zauberer richtig wohl. (Dungeon Keeper 2)



▲ Im alten Rom wußte man zu leben. Oft fanden Parties mit vielen hundert Gästen statt. (Age of Empires: Rise of Rome)

lich mehr und tiefere Spielelemente als in einem typischen Action-Adventure à la »Tomb Raider«. Und Ihr Brot dürfen Sie bei »Ultima 9« ebenfalls immer noch selber backen.

Vor drei Monaten noch mit dem Arbeitstitel »Fighter Legends: Europe 1944« ausgestattet, kommt das nun umbenannte **»World War 2 Fighters«** langsam in die Gänge. Die Edelsimulation von Spezialist Jane's wird höchstwahrscheinlich ganz oben auf der aktuellen Welle der Weltkriegs-Versoftungen mitschwimmen. Neben dem gewohnt realistischen Flugverhalten gefiel uns die detaillierte Grafik, auch wenn diese wieder verschärften Hardwarehunger mit sich bringt: In den Feuergefechten ist jede einzelne abgeschossene Patronenhülse der MGs deutlich zu erkennen.

Der runderneuerte **»Dungeon Keeper 2«** mit ansehnlichen Texturen und flotter 3D-Karten-Unterstützung soll Anfang '99 in den Läden stehen. Es mag sein, daß dem Programm aufgrund Peter Molyneuxs Weggang echte Neuerungen fehlen werden. Aber seine geniale Idee, endlich auch mal die Rolle des Bösen übernehmen zu dürfen, schreit geradezu nach einer Fortsetzung.

Sid Meiers von allen Seiten mit Spannung erwartetes **»Alpha Centauri«** war im Prinzip schon fertig, wird jetzt aber doch noch einige Monate überarbeitet. Mit ein Grund dürfte die starke Konkurrenz im Lager der Strategiespiele sein. Daher will Sids Firma Firaxis nicht nur auf Spieltiefe, sondern auch auf eine zeitgemäße Präsentation setzen – und dieser nochmals den letzten Schliff zu geben, dauert eben seine Zeit. Mit einem Erscheinen noch in diesem Jahr rechnen aus dem Grund nur noch die absoluten Berufsoptimisten.



Können sich friedliebende Cessna-Piloten in einer Messerschmitt zurechtfinden? (Combat Flight Simulator)

Microsoft

Nachdem Microsoft bereits im letzten Monat mit »Motocross Madness« und »Urban Assault« zwei Programme vorgelegt hat, ist das unmittelbar bevorstehende Angebot etwas dünn. Dies war sicherlich ein Mitgrund, Spiele diesmal nur auf der CeBIT Home zu präsentieren. Mit dem Ausbau-Set **»Rise of Rome«** zum erfolgreichen Strategiespiel »Age of Empires« wird die Wartezeit auf den zweiten Teil verkürzt. Die im Add-on enthaltene »Römische Kampagne« wird sicherlich wieder alle Anhänger einer detailverliebten Edel-Präsentation begeistern. 25 neue Gebäudetypen verschönern den Kampf gegen den Intimfeind Karthago. Außerdem sind noch zwei weitere Kampagnen mit bereits bekannten Sippen dabei.

Der **»Combat Flight Simulator«** möchte den Erfolg des »Flight Simulators« auf kriegerischem Niveau wiederholen. Ob dies gelingt, werden wir wohl schon im November erfahren. Einmal mehr muß hier der Zweite Weltkrieg als Thema herhalten, etliche erfundene Missionen sollen zusätzliche Würze in den Kampf der Messerschmitts und Spitfires bringen. Ein netter Zug und ein eventuelles Einstiegsargument für Berufs-Pazifisten ist die Möglichkeit, Flugzeuge und Szenarien aus der zivilen »FS«-Serie zu importieren.

GT Interactive

Mad Max irrt durch staubige Steppen, über ihm ein gewaltiges Ozonloch: Genauso australisch ist das Rennspiel **»Powerslide«**, in dem Sie verwegenste Gefährte über Rennstrecken steuern, die sich neben ihrem Endzeit-Ambiente durch viele kleine Überraschungen auszeichnen. So erhalten Sie Cheats nur, wenn Sie die versteckten Strecken abseits des Weges entdecken, die zwar nicht zum Sieg, aber zum Beispiel in eine dunkle Höhle führen, in der mit Koh-



Der ausgefeilte Diplomatiemodus wird von den Grafikverschönerungen sicher nicht mehr tangiert. (Alpha Centauri)



Trotz seiner massiven Panzerung kann dieses Fahrzeug überraschend beweglich und agil sein. (Powerslide)



An den in den Himmel ragenden Gebäuden können Sie die Dreidimensionalität von Earth 2150 besonders gut erkennen.

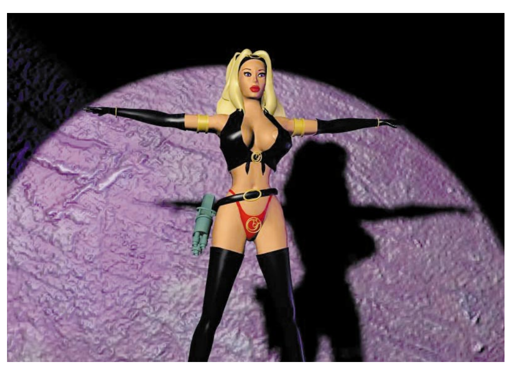
lestrichen ein Code an die Wand gekritzelt wurde. Neben den acht martialischen, mit Panzerplatten verstärkten Fahrzeugen fand auch die Idee Zustimmung, die Karossen der 32 verschiedenen Fahrer individuell zu bemalen. Die australische Firma Ratbag, welche mit diesem Spiel die etablierte Konkurrenz herausfordern möchte, wird schon seit über einem Jahr väterlich von GT Interactive mit Geldern und Programmierern unterstützt.

Topware 2140

Mit »Earth 2140« erschien vor guter Jahresfrist ein düsterer Echtzeit-strategievertreter mit überraschenden Stärken, aber auch etlichen kleinen Detail- und KI-Schwächen. Diese allesamt auszurotten und die Grafik gehörig aufzupäppeln, ist das Ziel des Nachfolgers **»Earth 2150«**. Der glänzt vor allem mit einer komplett neuen 3D-Engine, die den Begriff »3D« auch wirklich verdient. Während sich der mit viel Vorschußlorbeeren bedachte Genre-Konkurrent »Command Conquer 3 – Tiberian Sun« mit einer aufgebauschten 2D-Ansicht begnügt, haben Berge, Bäume und andere Erhebungen bei Earth 2150 einen wesentlichen Einfluß auf das Sichtfeld des Spielers und die Kriegsführung. Wenn die KI ebenfalls etwas an Cleverness zulegt, dürfte Earth 2150 mehr als nur einen flüchtigen Blick wert sein.

CDV

Auf ganz andere Wonnen setzt CDV. Die Wirtschaftssimulation »Wet: The Sexy Empire« verkaufte sich trotz eines geharnischten Verrisses in der PC Player gigantisch gut; woran das bloß liegen mag? Kein Wunder, daß CDV mit **»Wet Attack – The Empire cums back«** da noch einen draufsatteln will. Lula, eine von der Natur besonders wohlmeinend ausgestattete Protagonistin des ersten Teils, ist nun Verwalterin des Lustplaneten »Pleasure 6«. Sie hat dort alle Hände voll zu tun, um fiese Neider, die weniger gut gebaut sind, in die Schranken zu weisen. Hierbei dürfen Sie ihr in drei völlig verschiedenen Spielmodi zur Hand gehen. In einem Adventure-Part steuern Sie Ihre Inkarnation, den Helden Bug, in einem Raumschiff unbekannten Gefahren entgegen, der Action-Modus verspricht spannende Weltraumschlachten. Außerdem sollten Sie in einer isometrischen Wirtschaftssimulation à la »Theme Hospital« die Verwaltung des Planeten nicht vergessen. Die einzelnen Programmteile wirken zwar noch etwas wild zusammen gewürfelt, aber wir prophezeien dem Titel allein schon wegen seiner nicht spielentscheidenden, aber dafür durchaus »erregenden« Designelemente einen anständigen Verkaufserfolg.



Angst im Blick, die Klamotten sind auch etwas eingelaufen, welcher Mann kann Lula da noch widerstehen? (Wet Attack)

Ikarion

An der Fortsetzung zu einem beliebten Fantasy-Strategiespiel sitzt gerade Ikarion. **»Demonworld 2«** führt die Geschichte des Vorgängers nahtlos weiter und entsendet Sie erneut gegen höllische Legionen, die Sie in einer Kombination von Runden- und Echtzeit-einsätzen besiegen müssen. Mit einer gigantischen nichtlinearen Kampagne, die aus über 100 Missionen bestehen kann, soll der Spieler wochenlang an den Monitor gefesselt werden. Hübsch ist der Einfall, in zwei Minifeldzügen auch einmal Ork- oder Zwergenheere zu steuern. Hoffentlich läßt man sich diesmal mehr Zeit mit dem Feintuning, denn eine überdurchschnittlich hohe Bugrate senkte das Spielvergnügen des ersten Teils trotz etlicher Updates immens.

Mit **»Hattrick! Wins«** wird die Tradition alter deutscher Fußballmanagerherrlichkeit fortgesetzt. Sich aus der Masse an Konkurrenz herauszuheben, wird nicht leicht sein. Aber versuchen will es Ikarion mit acht anspruchsvollen Szenarien, die dem Spieler ein bestimmtes Ziel setzen, ausführlichen Analysen nach Spielende (Günter Netzer sei bitte mit uns) und einer realistischen Ämtertrennung der Trainer- und Manageraufgaben. Neben der eigenen Mannschaft müssen Sie auch die Geschäftsleitung im Auge behalten – aber dabei natürlich diplomatisch vorgehen, damit es Ihnen nicht wie dem Bundes-Berti ergeht. **(uh)**



Riesige Spinnen, Lindwürmer, urzeitliche Monstren sind in Demonworld 2 keine ungewöhnlichen Gegner (Demonworld 2)

ECTS 98

LOCKENDES LONDON

Trotz der ernsten Mahnung des durch die Straßen raschelnden Herbstlaubs, sich langsam wärmer anzuziehen, treten Spielehersteller gerade um diese Jahreszeit betont freizügig auf. Auf der ECTS möchte schließlich jeder gern vorzeigen, was er zu bieten hat – und seien es nur leichtbekleidete Standhostessen.

London gab sich mal wieder alle Mühe, dem gängigen Klischee gerecht zu werden: Regen, volle U-Bahnen, mäßiges Essen und überteuerte Preise verschreckten jeden, der sich auch mal abseits des Ausstellungsgeländes umschaute. Eine Woche nach der CeBIT in Hannover pilgerte trotzdem ein Großteil der Branche für drei anstrengende Tage nach England. Nur wenige Firmen, darunter Electronic Arts, verweigerten sich, und so lockten immerhin rund 150 Aussteller das Fachpublikum an. Über 20 000 Besucher schoben sich durch die engen Gänge, von denen die meisten Einzelhandelsverkäufer aus Sussex und Yorkshire zu sein schienen. Der Überzeugungskraft der eigenen Produkte trauten viele Hersteller offensichtlich nicht, statt dessen versuchten sie, das männliche Urteilsvermögen mit weiblichen Reizen zu trüben.

Etwas rar machten sich hingegen die wirklichen Neuigkeiten. Die Mehrzahl der Produkte war schon auf der E3 in Atlanta vorgestellt worden. Natürlich tummelten sich die Hoffnungsträger der Branche in London, von »Die Siedler 3« über »Diablo 2« bis Lara Croft. Lara war dabei besonders medienwirksam präsent – als Handtuch, als Pappfigur und sogar als Spiel (»Tomb Raider 3«). Wir konzentrieren uns hier dennoch auf Spiele, die bislang noch nicht von uns gewürdigt wurden oder gar erstmalig zu sehen waren. Insofern ist diese ECTS-Nachlese also eine Ergänzung zum umfangreichen E3-Bericht in der Ausgabe 8/98, wo wir etliche der kommenden potentiellen Spiele-Knaller bereits vorgestellt haben.

(tw/mash/md)





ERKUNDEN & ENTDECKEN



das traditionelle Abenteuerspiel nt, erlebt das Rollenspiel eine Re- ce im schicken 3D-Gewand. Auch len Action-Adventures setzt sich mählich die dreidimensionale eltsicht durch. So langsam ver- hwimmen die Grenzen zwischen esen Spielegattungen.

BIOSYS



In diesem Echtzeit-Abenteuer müssen Sie unter Zeitdruck das natürliche Gleichgewicht in vier künstlichen Biotopen wiederherstellen. Die vier stufenlos drehbaren Welten werden im Stil der 3D-Action-Shooter aus der Ich-Perspektive gezeigt. Im Zentrum des Geschehens stehen allerdings weniger die Prügeleien mit mutierten Tieren als vielmehr zahlreiche Knobel-Einlagen wie etwa die Inbetriebnahme komplizierter technischer Apparaturen. Da zudem alle vier Welten miteinander in Beziehung stehen, kann jede Aktion extreme Auswirkungen auf die Wüsten, Wälder und Ozeane der Biotope haben: Ein kleiner Wettersturz genügt, und schon wurde wieder einer Tierart die Lebensgrundlage entzogen.



▌Hersteller: Take 2
▌Termin: 4. Quartal '98

DISCWORLD NOIR



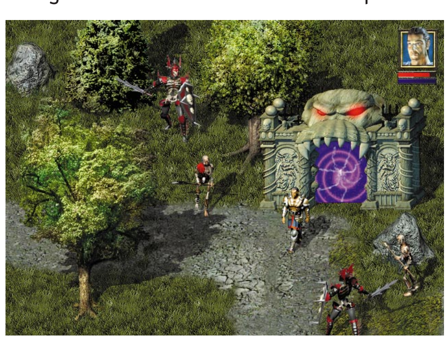
Das dritte Adventure in Terry Pratchetts »Discworld«-Universum bricht mit der Tradition der Vorgänger gleich in mehrfacher Hinsicht. Die Hintergrundstory stammt diesmal nicht vom Meister selbst (obwohl er sie angenommen hat), denn diesmal verkörpern Sie nicht den schusseligen Magier Rincewind, sondern einen Privatschnüffler, den ersten seiner Art auf der Scheibenwelt. Die obligatorische Schönheit verwickelt Sie in einen Fall, der mit Ihrem Tod endet - falls Sie nichts dagegen unternehmen. Die komplette Darstellung wird übrigens dreidimensional ausfallen.



▮ Hersteller: GT Interactive
▮ Termin: 1. Quartal '99

LMK

Der vierte Teil der »DSA«-Rollenspielserie erfährt soeben eine Komplettrenovierung. Ab sofort erstrahlt das etwa 10 000 Bildschirme große Fantasy-Reich Rulat in 16-Bit-Farben sowie wahlweise in einer Auflösung von 640 mal 480 oder 1024 mal 768 Punkten. In Arbeit ist zudem ein symphonischer Soundtrack. Neu hinzugekommen sind zahlreiche imposante Lichteffekte, eine 3Dfx-Unterstützung soll es ebenfalls geben. Zeitweise schließen sich nun auch einige Nichtspieler-Charaktere der dreiköpfigen Heldentruppe an und mit 80 weiteren Bewohnern dürfen Sie umfangreiche Gespräche führen. Selbst die Steuerung wird nochmals überarbeitet. Ziel ist es, daß sämtliche Aktionen mit einem einzigen Mausklick durchführbar sind. Das Beste zum Schluß: Trotz aller Verbesserungen soll LMK noch in diesem Jahr das Licht der Monitore erblicken.

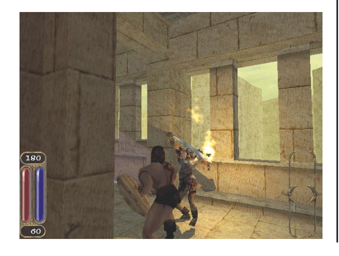


▮ Hersteller: Attic
▮ Termin: 4. Quartal '98

BLADE

In einer Fantasy-Welt angefüllt mit Drachen, Minotauren und Orks hat der Spieler nicht nur zahlreiche Kämpfe zu bestehen, sondern auch etliche Rätsel zu lösen. Bei der Gestaltung wurde darauf Wert gelegt, daß allem normales physikalisches Verhalten zu Grunde liegt und Gegenstände entsprechend zu nutzen sind. Ob dieser angestrebte Grundsatz auch für die vorgesehene Magie gilt, wird sich noch zeigen.

▮ Hersteller: Gremlin
▮ Termin: 3. Quartal '98



QUEST FOR GLORY 5

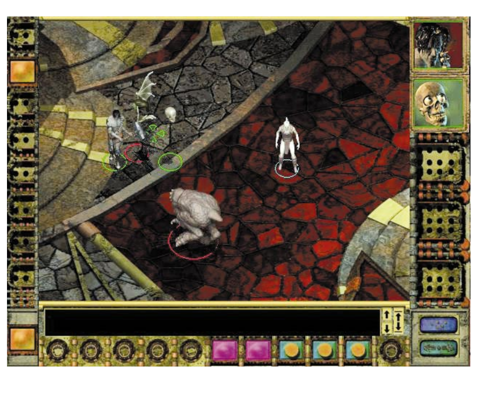


Neues von der »Quest for Glory«-Front: Im fünften Teil der erfolgreichen Rollenspiel-Reihe bauen die Designer nun einen Fullscreen-Modus ein, mit dem Sie das Geschehen aus dynamisch wechselnden Kameraperspektiven bildschirmfüllend verfolgen können. Alte Charaktere können importiert werden, mit denen Sie dann unter anderem Atlantis und den Hades besuchen.

▮ Hersteller: Sierra
▮ Termin: 4. Quartal '98

PLANESCAPE TORMENT

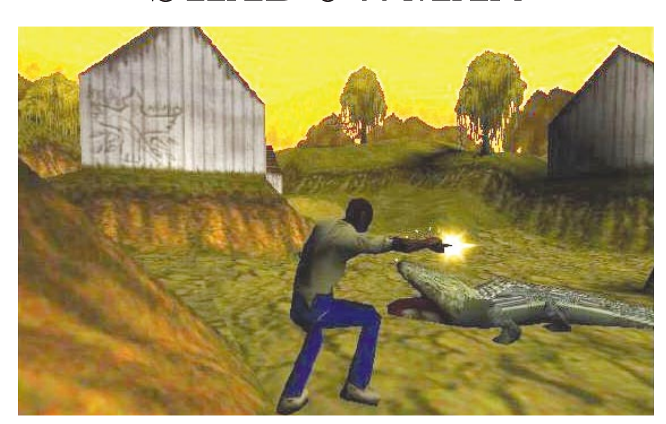
In diesem Rollenspiel verkörpern Sie einen unsterblichen Charakter, der an Amnesie leidet. Hauptaufgabe ist also herauszufinden, wer Sie überhaupt sind. Zwei Punkte stechen bei dem neuen Rollenspiel aus dem AD&D-Universum schon jetzt hervor: Einmal benutzt das Programm die »Infinity«-Engine von Bioware, die auch bei »Baldur's Gate« zum Einsatz kommt und unter anderem dynamische Lichteffekte ermöglicht. Zum zweiten konnten die Designer keinen Geringeren als Attic-Mitbegründer Guido Henkel als Produzenten gewinnen.





▮ Hersteller: Interplay
▮ Termin: 1. Quartal '99

SHADOWMAN



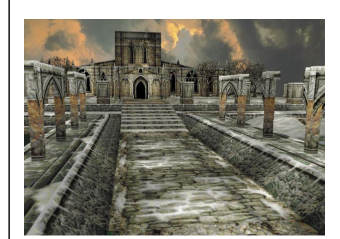
Einer Acclaim-typischen Comicvorlage folgend verkörpern Sie in dem Action-Adventure »Shadowman« eben diesen – dahinter verbirgt sich ein ehemaliger Professor, der seine Seele an eine Voodoo-Priesterin verkauft hat.
Der Kampf gegen untote Serienkiller wird mit hochinteressanten Kanonen geführt, etwa einer Desert Eagle, Kaliber .50, oder der ShadowGun. Dazu wartet die Konvertierung vom Nintendo 64 mit einem nicht-linearen Storyverlauf, jeder Menge Rätsel (das richtige Anwenden mystischer Artefakte) und optischen Effekten wie der freien Sicht bis zum Horizont auf.

▮ Hersteller: Acclaim
▮ Termin: 1. Quartal '99

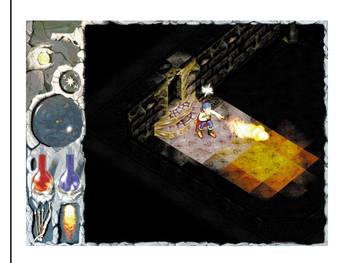
SOULBRINGER

Gegen Dämonen und böse Untote muß man in diesem klassischen Rollenspiel antreten. Auf der Suche nach dem verschollenen, leicht verrückten Onkel begegnet der Held mehr als 100 Personen, von denen sich schon mal 50 gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln. Dreidimensional dargestellte Dörfer, Städte, Minen, Wüsten und Eislandschaften wollen erkundet werden, bevor der Held das Böse bannen kann.

▮ Hersteller: Gremlin
▮ Termin: 4. Quartal '98



TECHNO MAGE



Auf »Diablos'« Spuren wandelt diese Mixtur aus Rollenspiel, Action und Adventure. Mit Ihrem Helden, der über steigerungsfähige Charaktereigenschaften gebietet, bereisen Sie die acht beliebig drehbaren 3D-Welten eines Fantasy-Universums. Während Sie dem mit reichlich Quests garnierten Erzählfaden folgen, nehmen Sie Skelette, Spinnen und sonstiges Geschmeiß mit Schwert, Bogen und Magie in Echtzeit aufs Korn.

▮ Hersteller: Sunflowers
▮ Termin: 2. Quartal '99

EROBERN & BEHERRSCHEN

Auch bei den Strategiespielen setzten zahlreiche Hersteller auf den 3D-Look. Echtzeit ist obligatorisch, doch die Massenschlachten werden langsam von mehr und mehr Taktikelementen abgelöst. Der Trend geht eindeutig in Richtung überschaubare Truppengrößen bis hinunter zum aus nur wenigen Kämpfern bestehenden Team.



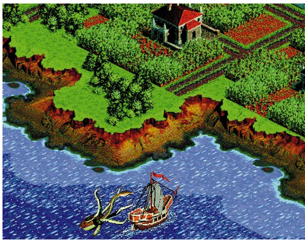
BRAVEHEART



Genau wie beim gleichnamigen Kinofilm liegen die Sympathien in diesem mittelalterlichen Echtzeit-Strategiespiel klar auf schottischer Seite. Als deren Anführer werden Sie sich auf realistischen 3D-Terrains mit den englischen Okkupanten herumzuschlagen haben. Wahlweise steht auch zunächst mal der interne Machtkampf gegen Dutzende schottischer Clanhäuptlinge an. Jeder Clan verfügt dabei über individuelle Stärken und Schwächen. Und da Ihre Söldnerheere nicht für ein »Vergelts' Gott« zur Tat schreiten, treiben Sie in zwischengeschalteten Wirtschaftssequenzen Runde für Runde den Aufbau Ihrer Ländereien voran. Im Mehrspielerbetrieb gehen sich bis zu acht Clanhäuptlinge an den Schottenrock. Wahlweise dürfen dort auch Allianzen gebildet werden.

▌Hersteller: Eidos
▌Termin: 1. Quartal 99

ANNO 1602 – ZUSATZ-CD



Das erste offizielle Erweiterungsset zur erfolgreichen Handelssimulation enthält mehr als 40 frische Szenarien sowie über 200 neue Inseln – einige davon von exorbitanter Größe. Der Computer agiert während der Gefechte nun klüger, auch die Steuerung ist benutzerfreundlicher. Mit einem Editor lassen sich auf leichte Weise Szenarien erstellen und sowohl allein als auch im Teammodus betreiben.

▌Hersteller: Sunflowers
▌Termin: 4. Quartal '98

EMPIRE OF THE ANTS

Basierend auf den Büchern des Autors Bernard Werber bastelt Microids an einem Echtzeit-Strategietitel, der im Stil von »SimAnt« das Leben der Ameisen simuliert. So müssen Sie einen Ameisenhügel verwalten, für genügend Futter sorgen und Feinde wie Wespen abwehren. Wie im Roman arbeiten Sie aber letztlich auf die friedliche Verständigung zwischen Mensch und Ameise hin.

▌Hersteller: Microids
▌Termin: 1. Quartal '99



FORCE 21



Die weltweiten Konflikte gehen im nächsten Jahrtausend weiter: China besetzt Rußland, und Amerika eilt dem bedrängten Land zu Hilfe. 50 Missionen, unterteilt in zehn Kampagnen, sind vorgesehen. Die Schlachten sollen in dreidimensionalen Landschaften toben, wobei es wechselnde Wetterbedingungen und Nachtkämpfe geben wird. Eingesetzt werden dabei neuartige Waffensysteme.

▌Hersteller: RedStorm Ent.
▌Termin: 2. Quartal '99

SEVEN KINGDOMS 2

Suchen Sie sich eines von zwölf Völkern aus und werden Sie deren König. Um Ihrer Aufgabe gerecht zu werden, müssen Sie es vor bösen Dämonen und Monstern beschützen, von denen es sieben neue gibt. Aber auch andere Stämme sind Ihnen nicht grün; um sich gegen sie durchzusetzen, stehen dem digitalen Herrscher Mittel wie das Militär, Spionage, Diplomatie und Handel zur Verfügung.

▌Hersteller: I-Magic
▌Termin: 1. Quartal '99



SHADOW COMPANY



Die Wildgänse fliegen wieder: Weil Ihr letzter Auftraggeber Sie im Krisengebiet sitzengelassen hat, dürfen Sie jetzt selbst sehen, wie Sie Ihre Söldner heil durch die rund 60 Missionen bringen. Ihre Truppe zählt maximal zwölf Leute, die alle eigene Charaktereigenschaften und Sprachausgabe besitzen.

Die Ausrüstung umfaßt Waffen vom Messer bis zum Flammenwerfer, an Beförderungsmitteln kann die Truppe herumstehende Jeeps benutzen, aber auch in Panzer und Hubschrauber einsteigen. Das verdiente Geld stecken Sie in frisches Equipment, um sich damit an Ihren ehemaligen Herren zu rächen.

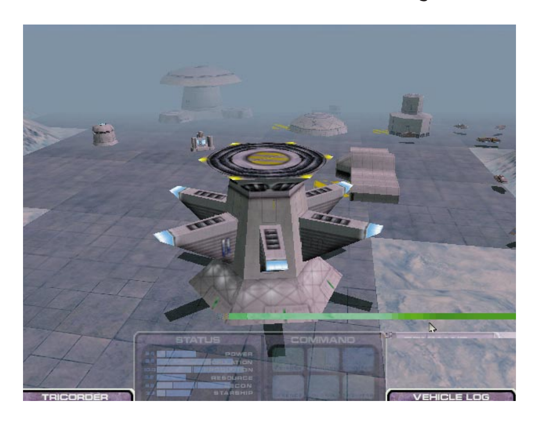


▮ Hersteller: Interactive Magic

▮ Termin: 1. Quartal '99

STAR TREK: NEW WORLDS

Dank eines fehlgeschlagenen Experiments der Romulaner in der Neutralen Zone materialisieren dort zahlreiche neue Planeten, die außer Rohstoffen noch viele andere schöne Dinge beherbergen. Bei der keineswegs konfliktfreien Besiedlung durch Romulaner, Klingonen und die Föderation stoßen Sie alsbald auf eine unbekannte, technologisch hochstehende außerirdische Rasse. In rund 25 Missionen können Sie in diesem Echtzeit-Strategiespiel auf allen drei Seiten deren Gerät bewundern; so verfügen die abtrünnigen Vulkanier über getarnte Panzer, die nur zum Schießen ihren Schutzschild fallen lassen müssen.



▮ Hersteller: Interplay

▮ Termin: 1. Halbjahr '99

TAISHO

An die Kurosawa-Filmepen erinnert das im historischen Japan angesiedelte »Taisho«. Im Runden-Modus bewirtschaften Sie Provinzen und stellen Armeen zusammen, mit denen Sie angrenzende Länder überfallen. Die historisch akkuraten Truppengattungen traben in Echtzeit über eine opulente 3Dfx-Karte. Auf Wunsch übernimmt der Computer den Part des Provinzbarons oder Generals.

▮ Hersteller: Dreamtime

▮ Termin: 2. Quartal '99



WARHAMMER 40 000: CHAOS GATE



Ein Trupp von bis zu zwölf Space Marines erwartet Ihre Befehle. Jeder hat eigene Eigenschaften und trägt höchst unterschiedliche Waffen mit sich herum. Zusätzlich lassen sich zahlreiche Kampffahrzeuge wie die gefährlichen Predator-Panzer bei den Einsätzen nutzen. Eine Kampagne mit 18 Missionen sowie ein Editor sind vorgesehen.

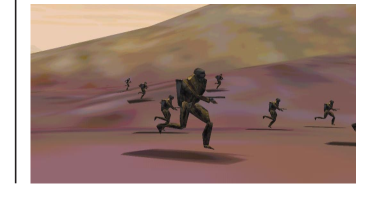
▮ Hersteller: Mindscape

▮ Termin: 4. Quartal '98

WARTORN



Mit dem komplexen Echtzeit-Strategiespiel »Wartorns« präsentierte Impact einen der interessantesten Titel der diesjährigen ECTS. Auf beliebig dreh- und zoombaren 3Dfx-Schlachtfeldern bekriegen sich wahlweise ganze Armeen oder kleine Elitetrupps. Auf Wunsch wohnen Sie dem komplexen und optisch prächtig in Szene gesetzten Geschehen nur als Stratege bei. In diesem Fall legen Sie Zeit und Ort der Angriffsschläge fest, die hernach von Ihren Divisionen parallel und termingerecht ausgeführt werden. Sie dürfen aber auch Ihre Truppen nach bewährter Echtzeit-Feldherrenart umherdirigieren oder gar beide Jobs übernehmen.

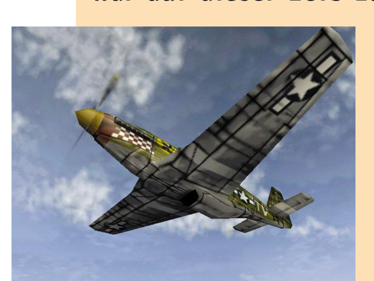


▮ Hersteller: Impact/ Infogrames

▮ Erscheinungstermin: 4. Quartal '98

STARTEN & LANDEN

Wenig Neues im klassischen Simulationsbereich war auf dieser ECTS zu verzeichnen; kein Wunder, denn mehrere hochkarätige Titel werden schon in dieser Ausgabe getestet. Um so mehr Aufsehen erregt daher das in London erstmalig vorgestellte »X-Wing Alliance« von LucasArts.





FLY!



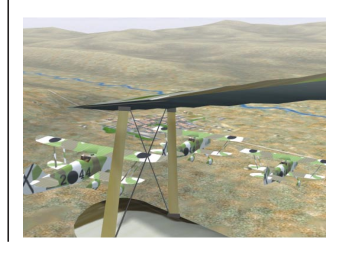
Der zivile Flugsimulator stammt von den Fury³-Entwicklern und versetzt Sie in ultramoderne, ein- bis zweimotorige Propellermaschinen sowie einen kleinen Düsenjet. Realitätsnähe ist dabei Pflicht: So bildeten Satellitenaufnahmen die Vorlage für die in aller Welt verstreuten Landschaften. Eine Ihrer Nebentätigkeiten wird es sein, während der Flugmanöver auf den heftigen Luftverkehr zu achten.

▮ **Hersteller: Terminal Reality**
▮ **Termin: 1. Quartal '99**

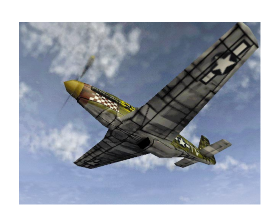
LUFTWAFFE COMMANDER

Als deutscher Jagdflieger erleben Sie in zwei mit rund 60 Missionen bestückten Kampagnen den Zweiten Weltkrieg. Schauplatz der Dogfights sind nacheinander die realistischen 3Dfx-Landschaften Spaniens, Frankreichs, Englands, Rußlands und Deutschlands. Historisch korrekt wiedergegeben wurden aber auch die inneren und äußeren Werte der in 58 Sorten vorrätigen Jäger und Bomber.

▮ **Hersteller: Mindscape**
▮ **Termin: 4. Quartal '98**



NATIONS FIGHTER COMMAND



Auch Psygnosis läßt den Spieler am Steuerknüppel eines Flugzeugs aus dem Zweiten Weltkrieg Platz nehmen. Zwölf Modelle aus drei Nationen stehen zur Auswahl, unter anderem die Messerschmitt 109 und die Spitfire MK XIV. In den 45 Missionen stehen nicht nur Luftkämpfe auf dem Tagesbefehl, sondern auch etliche Bodenziele.

▮ **Hersteller: Psygnosis**
▮ **Termin: 1. Quartal '99**

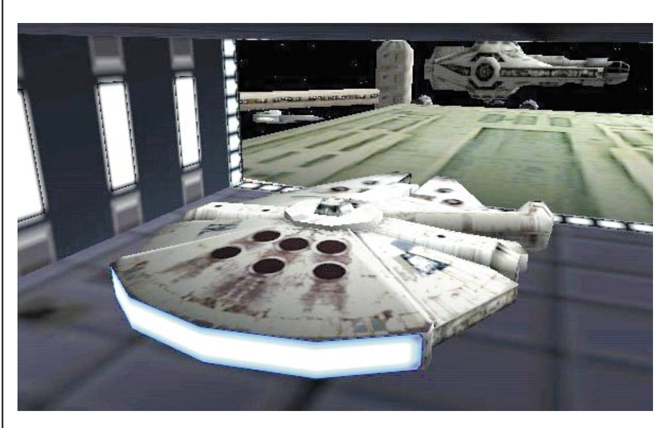
TOP GUN: HORNET'S NEST

Ein Wiedersehen mit Commander Hondo aus dem Film »Top Gun« feiern Sie im Nachfolger zu »Fire at own will!« Über 30 Missionen in drei Kampagnen wollen absolviert sein, bevor Sie die Krisenherde in Syrien, Libyen und Kolumbien wieder verlassen dürfen. Dabei pilotieren Sie diesmal lediglich die F/A-18, die F-14 Tomcat wird aller Voraussicht nach im Hangar des Flugzeugträgers bleiben.

▮ **Hersteller: Microprose**
▮ **Termin: 1. Quartal '99**



X-WING ALLIANCE



In seiner vierten Inkarnation wird »X-Wing« verbesserte Grafik und eine neue Schiffssorte bieten, nämlich corellianische Transporter. Und zwar gleich den »Rasenden Falken« höchstselbst. Rund 50 Aufträge in zwei Kampagnen bauen die Designer um Lawrence Holland ein. Im ersten Feldzug schlagen Sie sich nach der Schlacht auf der Eiswelt Hoth auf die Seite der Rebellen, im zweiten geht es um den Kampf zweier Handelsfamilien, in den auch noch Allianz wie Imperium verwickelt werden. Auf der ECTS-Version waren Schlachten mit vielen Schiffen zu sehen, das Cockpit wird auch nicht mehr starr sein.

▮ **Hersteller: LucasArts**
▮ **Termin: 1. Quartal '99**

BALLERN & PRÜGELN

Die Wachablösung scheint kurz bevor zu stehen. Nachdem der Echtzeit-Strategie-Boom unübersehbar am Abflauen ist, avancieren die 3D-Action-Shooter zum derzeit beliebtesten Genre. Trotz aller Unterschiede besteht zumindest in einem Punkt bei den Fabrikanten actionreicher Kost Übereinstimmung: Wer noch keine 3D-Karte hat, sollte sich demnächst eine zulegen, denn nur so rauft er auch künftig mit digitalen Gegnern statt sich selber die Haare.

EXCESSION



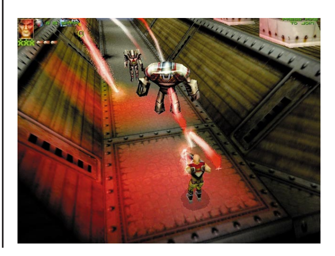
An Bord eines wendigen Raumschiffs sind böse biometallische Organismen davon abzuhalten, die Galaxis zu unterjochen. In 24 Einzelspieler-Leveln werden über 30 Gegnertypen auf den Spieler gehetzt, der zum Ausgleich unter sechs unterschiedlich ausgerüsteten Raumjägern wählen darf. Besonderen Wert legt man auf die Gestaltung der 3D-beschleunigten Grafik, mit der man neue Maßstäbe setzen will.

▮ **Hersteller: THQ**
▮ **Termin: 2. Quartal '99**

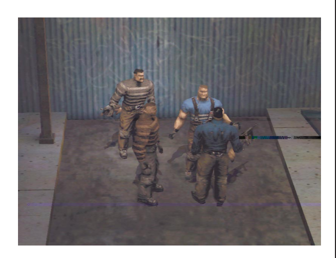
EXPENDABLE

Wenn unbekannte außerirdische Lebensformen hemmungslos die Einwohner der umliegenden Planeten vernaschen, darf man durchaus wütend werden. Hier hat man es gleich mit einer Vielzahl von Gierschlunden zu tun, die sich sämtlichen therapeutischen Gesprächen erfolgreich entziehen. Also heißt es: Den Flammenwerfer geschultert und das Napalm eingesteckt, um den Übelwichten Mores zu lehren.

▮ **Hersteller: Rage**
▮ **Termin: 1. Quartal '99**



KINGPIN



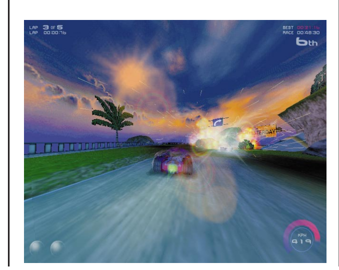
Xatrix Entertainment verfrachtet Sie in diesem Actiontitel in ein leicht verändertes Chicago der 30er Jahre, wo aus Röhren und anderen musealen Technologien hergestellte Computer schon Massenware sind. Ansonsten treffen Sie auf das bekannte Gangstermilieu und müssen sich in der Ganovenhierachie in sieben Episoden mit jeweils mehreren Leveln nach oben arbeiten.

▮ **Hersteller: Xatrix Entertainment/Interplay**
▮ **Termin: 1. Quartal '99**

ROLLCAGE

Mit unzerstörbaren Fahrzeugen tritt man auf elf Rennstrecken gegen den Computer an. Waffen dienen dazu, den Gegner für einige Sekunden zu behindern, indem die Rennstrecke blockiert wird oder rutschige Stellen auf der Fahrbahn entstehen. Die Autos sind so entworfen, daß es kein Oben oder Unten gibt und sie selbst nach extremen Fahrmanövern immer auf den Rädern landen.

▮ **Hersteller: Psygnosis**
▮ **Termin: 2. Halbjahr '99**



SABOTEUR



Das Alleinstellungsmerkmal der fernöstlich angehauchten Karate-Klopperei ist ein Schäferhund. Der treue und unsterbliche Geselle begleitet Sie auf Ihrer Wanderung durch fünf High-Tech-Gebäude. Auf Kommando erkundet er den Weg, schlüpft selbst durch das kleinste Loch oder verbeißt sich solange in Ihren Gegner, bis Sie Zeit und Lust finden, diesen mit Ihrem Samurai-Schwert zu streicheln und den einen oder anderen Schalter umzulegen.

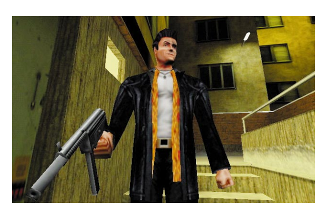
▮ **Hersteller: Eidos**
▮ **Termin: 1. Quartal '99**

MAX PAYNE



Die morbide Hintergrundgeschichte des mit einem Editor ausgerüsteten 3D-Action-Shooters versetzt Sie in die verruchtesten und düstersten Gassen New Yorks, die stets aus zwei Kameraperspektiven gezeigt werden. Als desillusionierter und von Rachegefühlen getriebener Cop Max Payne nehmen Sie es mit der gesamten Unterwelt des Big Apple auf. Ihnen treu zur Seite steht dabei ein Potpourri aus über einem Dutzend Bleispritzen.

▮ **Hersteller: Take 2**
▮ **Termin: 2. Quartal '99**



RASEN & SCHWITZEN

Die Neuankündigungen im digitalen Sportbereich betrafen hauptsächlich Rennspiele jeder Couleur. Hervorzuheben sind hier »Links LS 99« und die in der Vergangenheit erfolgreiche Kugelei »Pro Pinball: Big Race USA«, deren ersten Teil »The Web« finden Sie übrigens auf dieser Ausgabe der PC Player Super Plus.



GT GRAND TOURING



Aus dem Hause Elite erwartet Sie ein Action-Rennspiel, in dem über 20 Strecken von genauso vielen verschiedenen Fahrzeugen befahren werden. Die Wagen lassen sich im Setup-Menü konfigurieren, und auch die zwölf Piloten haben alle eigene Charaktereigenschaften. Die 3D-beschleunigte Grafik macht schon jetzt einen guten Eindruck, und natürlich wird ein Mehrspielermodus eingebaut.

- **Hersteller: Elite/Empire**
- **Termin: 4. Quartal '98**

LINKS LS 99

Die jüngste Version der Mutter aller Golfsimulationen enthält neben neuen Kursen (darunter der legendäre St. Andrews) und einem dem Geschehen beiwohnenden Publikum die Rekordzahl von insgesamt 25 neuen Features. Der Ball wird jetzt auf zwei Arten über den Platz gedroschen: Neben der bewährten Drei-Click-Methode gibt ein mit »Power Stroke« tituliertes, aktives Schlagsystem seinen Einstand.

- **Hersteller: Acces Software**
- **Termin: 1. Quartal '99**



PRO PINBALL: BIG RACE USA



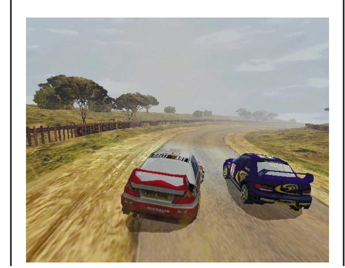
Noch vor Jahresende erlebt die aktuelle Flipper-Referenz am PC eine Neuauflage. So rollen bis zu maximal zehn Kugeln über den Tisch, in denen sich die in Echtzeit berechnete Umgebung spiegelt. Die Ballphysik soll noch authentischer werden, außerdem bauen die Designer einen witzigen Zweispielermodus ein. Darüber hinaus können Sie neben dem Tischwinkel sogar das Alter des Flippers angeben.

- **Hersteller: Empire**
- **Termin: 4. Quartal '98**

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

Bei dem Arcade-Raser besteigen Sie einen Tourenwagen à la Ford Escort oder Toyota Corolla. Während einer sich über zehn Saisons hinstreckenden Meisterschaft brettern Sie – fachkundig beraten vom computergesteuerten Co-Piloten – durch das in sechserlei Sorten vorliegende 3D-Terrain. Eingefahrene Preise münzen Sie in bessere Fahrgestelle und Motoren um.

- **Hersteller: Sega**
- **Termin: 1. Quartal '99**



TOCA 2



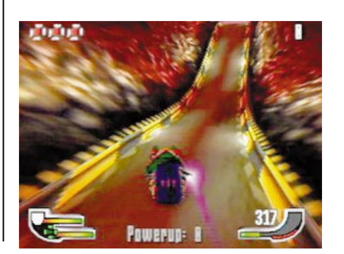
Acht neue Rennstrecken und sieben frische Wagen bringen diese Rennsimulation auf Touren. Auch die hochauflösende 3Dfx-Grafik und die Fahrphysik wurden gegenüber dem Vorgänger erheblich aufgewertet. Spektakulärster Neuzugang sind aber vielleicht die nun weitaus eindrucksvolleren Zusammenstöße mit derangierten Windschutzscheiben und Stoßstangen, einen erweiterten Mehrspielermodus gibt es obendrein.

- **Hersteller: Codemasters**
- **Termin: 1. Quartal '99**

XG 2

In zwölf Umgebungen plazierten die Designer von »Extreme-G« 36 neue Strecken, die Sie mit bewaffneten Hoverbikes abfahren. Zehn davon stehen sofort zur Verfügung, drei weitere haben die Programmierer für die besonders guten Spieler versteckt. An Explosivstoffen haben Sie einen nach hinten feuernden Raketenwerfer sowie schicke magnetische Minen in den Satteltaschen.

- **Hersteller: Extreme-G/ Acclaim**
- **Termin: 4. Quartal '98**



Preisausschreiben: Byzantine

Istanbul sehen und sterben



Der Orient übt auf uns Abendländer schon lange eine geheimnisvolle Anziehungskraft aus. Falls es auch Sie nach Istanbul zieht, sollten Sie weiterlesen.

Mit »Byzantine – Tod in Istanbul« bringt Egmond Interactive zur Zeit die deutsche Version des Adventures »Byzantine – The Betrayal« in die Geschäfte (siehe auch PC Player 10/98). Ziemlich türkisch sind daher auch die Preise, welche die Firma aus diesem Anlaß an aufmerksame PC-Player-Leser verlosen möchte. Lesen Sie die folgende Kurzgeschichte aufmerksam und studieren Sie dazu eventuell noch den entsprechenden Artikel des letzten Monats. Die richtige Beantwortung der Fragen auf einer handlichen Postkarte, die Sie an folgende Adresse schicken, steigert Ihre Gewinnchancen ungemein.
WEKA Consumer Medien, Redaktion PC Player • Stichwort: Byzantine Gruber Str. 46a • 85585 Poing. Einsendeschluß (Poststempel) ist der 4. November 1998. Selbstverständlich sind Mitarbeiter der WEKA-Gruppe und von Egmond Interactive von der Teilnahme ebenso ausgeschlossen wie der Rechtsweg.



Studieren Sie diese Karte genau. Sie liefert eventuell wertvolle Hinweise.

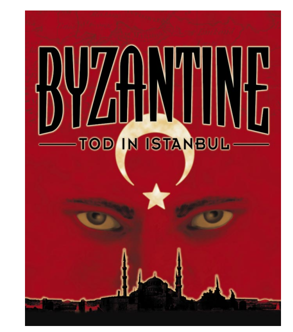


Ein interessantes Gebäude. Wichtig obendrein.

1. Preis:	1 Woche Istanbul für 2 Personen (Flug, Übernachtung, Frühstück)
2. – 6. Preis:	Je ein Bildband über die Türkei
7. – 26. Preis:	Je ein Spiel »Byzantine – Tod in Istanbul«
27. – 36. Preis:	Je ein Reiseführer für Istanbul

Viel Glück wünscht Ihnen Ihr PC-Player-Team!

Samstag



Vor genau zwei Tagen erhielt ich Emres Brief. Emre, mein alter Studienfreund, von dem ich schon jahrelang nichts mehr gehört hatte. Sein Brief klang sehr erregt, er bat mich dringend, ihn zu besuchen. Was sollte das nur bedeuten? Kurze Zeit später saß ich schon im Flugzeug nach Istanbul ...
In Emres Wohnung wartete schon die nächste Überraschung. Er war verschwunden und die Polizei (türkische Beamte sind nicht sehr charmant) nahm gerade alles auseinander. Der leitende Inspektor wollte mir nicht sagen, was passiert war. Nachdem sie die Wohnung verließen – nicht ohne sich vorher mir gegenüber in wüsten Drohgebärden zu ergehen – machte ich mich selbst auf die Suche und durchwühlte Emres Sachen. Wonach? Das wußte ich eigentlich auch nicht so recht. Alles, was mir als sinnvoll und hilfreich erschien, steckte ich ein. Da war ein Foto von Emre und einer Frau. War das KLIO, die er in seinem Brief erwähnte? Eine Art Karte lag auf dem Tisch. Auf dem Regal standen noch weitere Bilder. Emre in seiner Basketball-Zeit. Wieso hatte er nur dieses alte Bild aufgestellt? Und in einer alten Kassette fand ich noch die Zeichnung einer Skulptur. Emre hatte sich nie für Skulpturen interessiert.
Plötzlich läutete das Telefon, es war mein Freund. Wie nervös er klang. Er ließ mich nicht zu Wort kommen, sondern erklärte mir, ich solle ihn treffen und das Päckchen abholen. Das wäre der Beweis für alles. Verdammt! Wo sollte ich ihn treffen? Und was sollte das? Welches Päckchen war gemeint und wo war es? Keine Antwort, die Leitung war tot. Ich mußte mich selbst auf die Suche machen. Mein Reporter-Instinkt war geweckt. Und es roch nach einer wirklich guten Story.
Wo ich suchen sollte, war mir allerdings ein Rätsel. Ich besaß nur diese Karte mit dem Bild einer Moschee. Das war mein einziger Anhaltspunkt.

Sonntag

Ich habe Emre noch nicht aufgespürt, obwohl ich den Hinweis, den er mir hinterlassen hat, gefunden habe. In der Moschee standen seine Basketball-Turnschuhe am Eingang, inwendig lag ein Gepäckschein. Der Inhalt des dazugehörigen Päckchens hat mich bisher aber noch nicht entscheidend weitergebracht. Ob mir Emres Onkel weiterhelfen kann? Er lebt hier irgendwo in Istanbul. Ein windiger Kerl, soweit ich mich erinnern kann, führt ein Teppichgeschäft. Aber er muß mir einfach helfen.

Montag

Emre ist tot. Ich fand nur noch seine Leiche in der Ecke einer düsteren Zisterne. In welches Wespennest habe ich da nur gestochen? Wer ist sein Mörder? Um ein Haar hätte er auch mich umgebracht; nur mit Mühe konnte ich entkommen.
Das ist jetzt mehr als nur eine Story, ich fühle einen unbändigen Haß auf alles und jeden. Der Tod von Emre muß gesühnt werden. Immerhin weiß ich nun, wer KLIO ist. Mit ihrer Hilfe wird mir die Rache sicherlich gelingen.

Und hier die Fragen:

1. Wie heißt das Gebäude, das der Reporter besuchte?
2. Wie heißt Emres Onkel?
3. Wer ist KLIO?

KURZ NOTIERT

D Unter dem Namen Silent Threat veröffentlicht Interplay diesen oder nächsten Monat 40 Missionen für »Conflict FreeSpace«. Vier neue Raumschiffe und Waffen werden ebenfalls enthalten sein.

D Looking Glass werkelt derzeit an »Flight Unlimited 3«. Darin stecken fünf frische Flugzeuge, ein neues Wettersystem und animierte Bodenobjekte.

D Interactive Magic bastelt direkt nach Veröffentlichung von »iF/A-18« an iF-117A, einer Simulation des ersten Stealth-Fighters.

D Sega veröffentlicht dieser Tage eine 3Dfx-beschleunigte Version von »Virtua Fighter 2«.

Todesfahrt

Im 25. Jahrhundert sind Autorennen auch nicht mehr das, was sie mal waren. Anstelle durch fahrerisches Können setzt sich bei **Dethkarz** derjenige durch, der sein Fahrzeug (von insgesamt vier) am besten mit Waffen ausrüstet. Die Autos können dabei mannigfaltig konfiguriert werden. Zwölf Strecken sind auf diese Art zu bewältigen. Trotzdem soll die Physik gewahrt bleiben, sprich, ab einer gewissen Geschwindigkeit fangen die Wagen an, durch die Kurven zu schleudern. Eine 3D-Karte wie die direkt unterstützten Power VR- und 3Dfx-Boards ist Pflicht, genauso wie ein Mehrspielermodus. Mit der Ghost-Funktion fahren Sie Rennen gegen Ihre frühere Bestzeit, und dank Force-Feedback-Unterstützung soll jeder Treffer auch richtig krachen. **(mash)**

DETHKARZ – FACTS

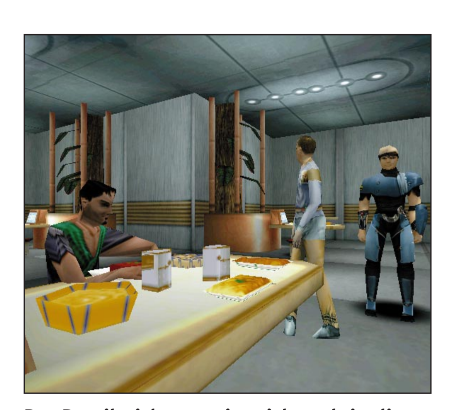
- Hersteller: Beam Software
- Genre: Action-Rennspiel
- Termin: November '98



Auf der Strecke liegen jede Menge Power-ups für die Kampfvehikel herum. (Dethkarz)

Kampf dem Seelenfänger

In einer Parallelwelt haust der Dämon Astaroth in der Stadt **Omikron** und stiehlt Seelen. Um ihn daran zu hindern, auf diese Weise das ganze Universum zu erobern, folgen Sie der Story bis zum bitteren Ende. Dank der technischen Möglichkeiten von Beschleunigerkarten können Sie mit Farbtiefen von 16 Bit bei SVGA-Auflösung rechnen. Alle Figuren wurden mittels Motion-capturing animiert, sogar die Gesichter sollen so mehr Ausdruck als üblich haben. Falls Ihr digitales Alter ego stirbt, können Sie in die Person schlüpfen, die Sie zuletzt vor Ihrem Ableben berührt haben. Laut Herstellerangaben dürfen Sie in der kompletten Stadt frei herumlaufen, die in einem »Blade Runner«-ähnlichen Szenario angesiedelt ist. Dort geht es alles andere als friedlich zu, weswegen die Kampftechniken, über die Ihr Charakter verfügt, auch bitter nötig sind. **(mash)**



Der Detailreichtum zeigt sich auch in diesem Restaurant. (Omikron)



Das Endzeit-Szenario wird mit Motion-capturing-Charakteren bevölkert. (Omikron)

OMIKRON – FACTS

- Hersteller: Eidos/Quantic Dream
- Genre: Action-Adventure
- Termin: 2. Quartal '99

Das Ende ist nah

Unter dem Arbeitstitel **Poseidon: Operation Apocalypse** arbeiten die Entwickler von Bohemia Interactive an einem Action-Titel der besonderen Art. In der dreidimensionalen Umgebung, die Sie aus der Ich-Perspektive sehen, können Sie nämlich auch in alle auftauchenden Fahrzeuge einsteigen. Das sind etwa Jeeps, Schützenpanzer und dickere Kettenfahrzeuge sowie Hubschrauber. Besonderen Wert wollen die Designer auf Fahr- und Flugphysik legen. So geraten bei nassem und schrägem Untergrund selbst Tanks mal ins Schlittern. Die Polygone der Grafik werden mit Texturen überzogen, die aus Fotos generiert wurden. Das Cockpit des Hubschraubers sieht daher recht realistisch aus, und trotzdem bewegt es sich bei Erschütterungen, eben weil es aus Polygonen besteht. Das Programm wird von Interactive Magic voraussichtlich erst im nächsten Frühjahr veröffentlicht. **(mash)**

Mit diesem Cobra-Hubschrauber geht es in die Luft ... (Poseidon)



... während dieser Schützenpanzer lieber auf dem Boden bleibt. (Poseidon)

POSEIDON – FACTS

- Hersteller: Interactive Magic
- Genre: Action
- Termin: 1. Quartal '99

Haus der Rätsel



Was hat Professor Teacher denn hier aufgespürt? (Villa Miramar)

Rund 25 verschiedene Knobeleien haben die Designer in die **Villa Miramar** verfrachtet, in der Professor Teacher samt seinem Beutelbären auf Sie und die ganze Familie wartet. Laut Hersteller soll die Intelligenz der CPU-Mitspieler die eines Menschen erreichen. Hersteller Bastei und Programmierteam Virtual Xcitement haben klassische Rätselspielchen aus allen Kategorien eingebaut, damit das Programm auch einen Langzeit-Unterhaltungswert hat. Der Titel ist ab sofort für knapp 50 Mark erhältlich. **(mash)**

VILLA MIRAMAR – FACTS	
▶ Hersteller:	Bastei-Verlag
▶ Genre:	Denkspiel
▶ Preis:	50 Mark

Schattenkrieg

An Bord der Raumstation **Babylon 5** beamt Sie Yosemite Entertainment. In bester »Wing Commander«-Tradition erwartet Sie eine Umsetzung der bekannten TV-Serie, die Sie im Cockpit eines Starfury-Jägers und auch einiger außerirdischer Schiffe Platz nehmen läßt. Für die US-Version konnten die Original-Schauspieler verpflichtet werden. **(mash)**

Hier sind so ziemlich alle großen Pötte der wichtigsten Völker versammelt. (Babylon 5)

BABYLON 5 – FACTS	
▶ Hersteller:	Yosemite Entert./Sierra
▶ Genre:	SF-Action
▶ Termin:	1. Quartal '99

Ausfall für Fallout 2

FALLOUT 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	Interplay
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	November '98

Eigentlich sollte **Fallout 2**, der Nachfolger zu Interplays Endzeit-Rollenspiel, in dieser Ausgabe bereits getestet werden. Aber die derzeit erhältliche Beta-Version enthält weder Videos noch Dialoge. Auch fehlen viele wichtige Gegenstände – dafür lag eine sage und schreibe 168 Seiten lange Bugliste bei, die auch völlig ernst gemeint ist. Folglich nehmen wir das gute Stück erst dann unter die Lupe, wenn eine testfähige Version vorliegt. Das ist doch auch in Ihrem Sinne, oder? **(mash)**



Leider noch nicht testfähig: Fallout 2.

Die Götter *müssen verrückt sein*



Schon die alten Griechen liebten heiße Seeschlachten. (Ancient Conquest)

In das alte Griechenland versetzt Sie **Ancient Conquest**, ein Echtzeit-Strategical aus dem Hause Megamedia. Auf Seiten der Perser oder Griechen gehen Sie auf die Suche nach dem Goldenen Vlies, wozu Sie eine schlagkräftige Marine brauchen. Die bauen Sie sich auf, indem Sie Bernstein und Fisch sammeln, ein Leviatan kann auch sehr nützlich sein, um die Staatskasse aufzubessern. Auf dem Meer begegnen Ihnen nicht nur andere aggressive Völker, sondern auch Monster und Seeungeheuer. **(mash)**

ANCIENT CONQUEST – FACTS	
▶ Hersteller:	Megamedia
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	4. Quartal '98

Abe is back

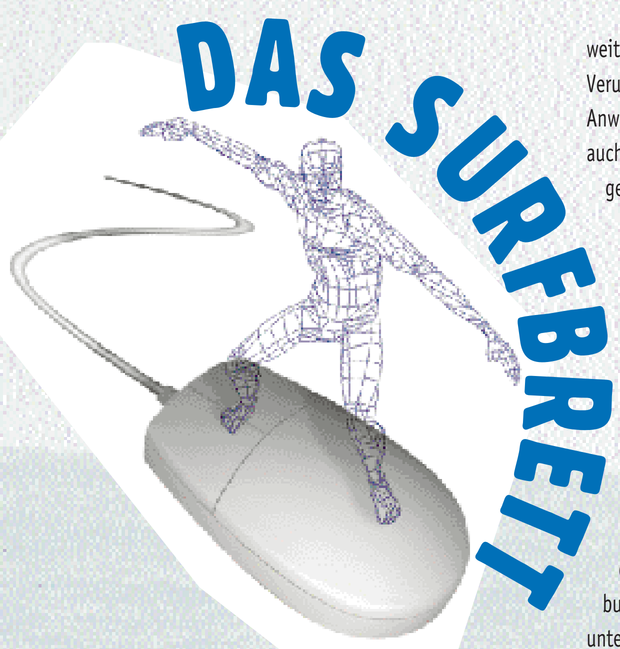
Die Mudokaner haben es schon schwer: Kaum hat Abe seine Landsmänner vor dem unerquicklichen Schicksal gerettet, Dosenfutter zu werden, geraten sie schon wieder in Bedrängnis. In **Oddworld: Abe's Exoddus** füllt die SoulStorm-Brauerei ein teuflisches Gesöff ab. Ein wichtiger Bestandteil davon sind die Tränen von Abes Genossen, also muß er wieder losziehen, um mit Gesang, Zauberei und Darmwinden seine Leute zu retten. Diese tapern nun nicht mehr blind hinter ihm her, sondern furzen selbst und kämpfen auch. Das hat Vor- und Nachteile, da sie mitunter tun, was ihnen gerade einfällt – und das trägt nicht immer zur Rettung bei. **(mash)**



Abe muß wieder in Aktion treten. (Oddworld: Abe's Exoddus)

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS – FACTS	
▶ Hersteller:	GT Interactive
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	4. Quartal '98

DAS SURFBRETT



Geheimdokumente, die keine mehr sind: Was dem FBI sein Roswell-Mythos, ist Kenneth Starr der Report über die Lewinsky-Affäre. Zu finden sind beide Untersuchungen im Internet.

Freiheit den Links

Das Internet als digitaler Pranger ist spätestens seit der Veröffentlichung des Starr-Reports in aller Munde. Zwar ist das Recht auf freie Meinungsäußerung und damit das Recht auf freies Publizieren in den UN-Menschenrechten verankert. Doch die virtuelle Redaktion von »Freedom for Links« kontert mit einem weiteren Menschenrechtsparagraphen, der besagt, daß »jeder Mensch, der einer strafbaren Handlung beschuldigt wird, so lange als unschuldig anzusehen ist, bis seine Schuld in einem öffentlichen Verfahren, in dem alle für seine Verteidigung nötigen Voraussetzungen gewährleistet waren, gemäß dem Gesetz nachgewiesen ist.« Das Posten vertraulicher Akten torpediere dieses Grundrecht – eine diesbezügliche Unterschriftensammlung an Kenneth Starr und den amerikanischen Kongreß können Sie auf der Website gleich signieren. Auch sonst finden Sie zahlreiche aktuelle Internet-Streitfälle mit weiterführenden Informationen, sei es Felix Somms Verurteilung oder das Verfahren um den Topware-Anwalt Steinhöfel (wir berichteten). Das Ansinnen, auch in Zukunft gefahrlos Links auf seine Homepage aufnehmen zu dürfen, können wir nur ausdrücklich unterstützen.

http://www.freedomforlinks.de

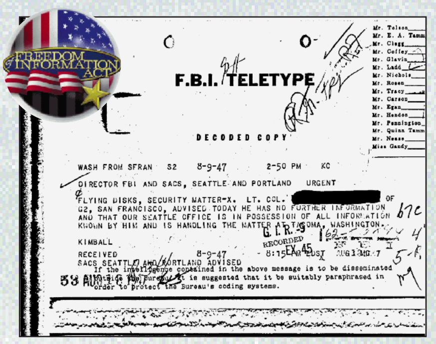


Keine Rinder gegen den Wahnsinn: Das Logo von »Freedom for Links« sind zwei verbundene Schleifen.

Die wahren X-Akten

Im Zuge des »Freedom of Information Act« entfernte die amerikanische Bundespolizei FBI die »Geheim«-Klassifizierung diverser Untersuchungen und Berichte. Oder hat vielleicht doch Fox Mulder die Hand im Spiel gehabt? Fakt ist, daß neben Evergreens wie der UFO-Landung bei Roswell und dem Geheimbund Majestic 12 noch viele irdische Ermittlungen unter Verschluß gehalten wurden. Frei einsehbar sind jetzt beispielsweise knapp 1800 Seiten zur spektakulären Alcatraz-Flucht von Frank Lee Morris und den Anglin-Brüdern. Auch über zahlreiche Personen des öffentlichen Lebens wie John Wayne oder Elvis Presley wurden Stasi-like Akten geführt. Gut, nicht immer sind die gescannten und ins pdf-Format umgewandelten Seiten spannend zu lesen. Obendrein sind einige so verwittert, daß man sie kaum entziffern kann. Das Herumstöbern macht aber trotzdem Spaß und läßt die beklemmende Frage aufkommen, welche Akten noch heute geführt werden, und welche Papierberge in den Archiven lagern. Allerdings: Nach wie vor sind einige Seiten geschwärzt oder entfernt worden – ist die Wahrheit doch da draußen?

http://www.fbi.gov/foipa/foipa.htm



Wo ist Fox Mulder, wenn man ihn braucht? Viele Dokumente warten auf dem FBI-Server auf Durchsicht.

CD-Brenner

Musik-CDs über das Internet selbst zusammenstellen – in den USA gibt es das bereits seit längerer Zeit, erst kürzlich startete auch ein deutsches Angebot namens »Deshima«. Und das funktioniert so: Aus rund 1800 Musikstücken wählen Sie gezielt per Suchfunktion oder einfach herumstöbernd zwölf Titel aus, die auf Ihre CD sollen. Per Real Audio dürfen Sie jeweils die ersten 20 Sekunden eines Stückes anhören – so vermeiden Sie, daß die Erbtante Sie aus dem Testament streicht, weil ihr Hörgerät durch rauhen Rock ruiniert wurde. Eine Workstation verarbeitet die Anfrage und brennt die gewünschte CD am nächsten Werktag. Sie flattert in Ihren Briefkasten, wenn Sie die Rechnung über 35 Märker per Überweisung, Scheck oder Kreditkarte beglichen haben. Eine pfiffige Geschenkidee für Menschen, die eigentlich schon alles haben. Der Wermutstropfen: Aus Lizenz- und damit auch aus Kostengründen beschränkt sich die Auswahl hauptsächlich auf etwas betagtere Titel. Auch Klassik und bizarr-gruftige Stücke wie Dunja Rajters »Wer hat mein Lied so zerstört« oder Bill Ramseys »Souvenirs, Souvenirs« finden sich im Katalog – auch wenn hier die Kundenschar deutlich zögerlicher als bei Beatles und Byrds zugreifen wird.

http://www.deshima.de

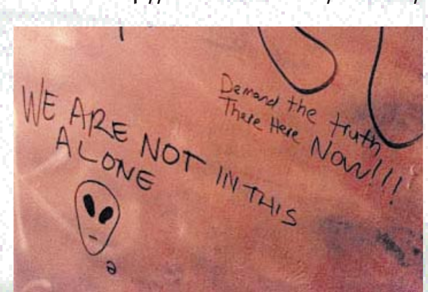


Bitte wählen Sie jetzt – bei »Deshima« stellen Sie sich Ihre eigenen Musik-CDs zusammen.

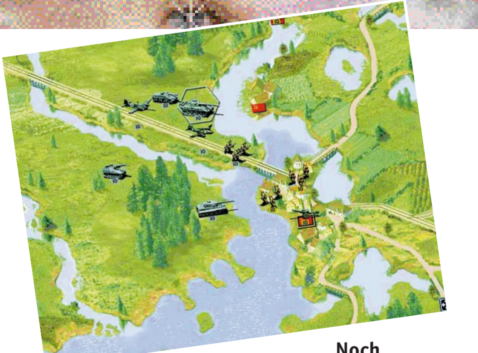
Frohe Verrichtung!

Das waren noch Zeiten: In der frühen Menschheitsgeschichte gab es weder Computerspiele noch Fernsehen. Für Unterhaltung sorgten Legendenerzählungen am Lagerfeuer, in denen von der Jagd auf Nas- oder Eichhörner berichtet wurde. Sollten die Erinnerungen ein wenig länger halten, wurden die Abenteuer kurzerhand an die Wände der eigenen Behausung gepinselt: Die Höhlenmalerei war geboren. Höhlen gibt es heute nicht mehr, und wer in den eigenen vier Wänden mit dem Edding auf die Tapete malt, verspielt eventuell seine Miet-Kaution. Ungefährlicher schreibt es sich da in öffentlichen Toiletten: Graffiti von dort sind auf Mark Ferems »Visuals de Toilette« verewigt. Jedes Foto bekommt einen historischen Ausspruch verpaßt – wem das zu hoch ist, der schaue sich die zahlreichen Bilder des Textes einfach an und genieße. (ra)

http://home.earthlink.net/~thehead/



Selbst auf dem Klo wimmelt es nur so vor Außerirdischen ... (Visuals de Toilette)



Noch kein Jahr alt und schon auf der Gold Games 3: das einsteigerfreundliche Spitzen-Strategiespiel Panzer General 3D.

Gold und Silber lieb ich sehr

Topware startet einen Großangriff auf das Kleingeld der Spieler. Neben der Fortsetzung der beliebten Gold-Games-Reihe hievt man diesmal auch ungewohntes Silber ins Neuigkeitenregal.

Gold Games 3

Ganz oben auf der Liste der 23 Spiele des dritten Teils steht sicher die Strategieperle **Panzer General 3D**. Als Befehlshaber der deutschen Panzerarmee nehmen Sie historisch unkorrekt Einfluß auf den Ausgang des Geschehens. Rundenbasiert führen Sie Ihre Truppen quer durch Europa und Nordafrika. Mit Glück und Können gelingt vielleicht sogar – zum Schrecken Ihres Geschichtslehrers – die Eroberung der Vereinigten Staaten. Lara Croft führt in **Tomb Raider** spannende archäologischen Forschungen im Sinne ihres geistigen Lehrmeisters Indiana Jones durch. Weitere Eidos-Programme sind **Links LS 98** und **Joint Strike Fighter**«, das eine die Referenz in Sachen Golf, das andere eine gute Flugsimulation.

In **P.O.D.** fahren Sie mit futuristischen Rennwagen um nichts Geringeres als Ihr Leben. Das Spiel ist ebenso rasant wie farbenfroh und beeindruckt den Fan mit abwechslungsreichen Strecken. Der **Bundesliga Manager 97** lockt mit seiner Bug-befreiten Goldedition, während **Virtua Fighter 2** statt des seriösen Entscheidungsträgers eher den Rüpel in Ihnen anspricht; es handelt sich um eins der wenigen gelungenen Prügelspiele auf dem PC. **Flying Corps** ist im Ersten Weltkrieg angesiedelt, Sie fungieren als Pilot eines Jagdgeschwaders. Und in der ungewöhnlichen U-Boot-Simulation **Subculture** greifen Sie mit Ihrem kaum zehn Zentimeter langen Boot in die Konflikte winziger Wassergnome ein.

Es würde den verfügbaren Platz sprengen, sämtliche Titel im einzelnen zu beschreiben, sie sind fast alle recht gelungen. Wir beschränken uns deshalb auf eine namentliche Aufzählung und zerdrücken lieber noch ein paar Krokodilstränen über den dramatischen Preisverfall, dem Spiele in immer größerem Maße zu unterliegen scheinen. Vor einem Jahr hätten Sie für eine derartige Sammlung noch weit über 1000 Mark hinblättern müssen. Das Preis-Leistungsverhältnis ist auf jeden Fall goldig.

Neben den genannten Titeln sind vertreten: »Earth 2140«, »Pro Pinball – Timeshock«, »Imperialismus«, »Have a N.I.C.E. Day«, »Demonworld«, »Pazifik Admiral«, »Warbirds«, »Warwind 2 «, »G-Nome«, »Soldiers at War«, »World Football«, »Jack Orlando«, »Street Racer« und »Biing!«.



GOLD GAMES 3 – FACTS

▶ Hersteller:	Topware
▶ Sprache:	Deutsch/Englisch
▶ Circa-Preis:	70 Mark
▶ Hardware:	Pentium/133, 32 MByte RAM, 3D-Karte
▶ Anleitung:	Gut
▶ Masse:	Sehr gut
▶ Klasse:	Sehr gut

Silver Games 1

Daß Silber kein ganz so edles Material wie Gold ist, demonstriert Topware mit einer zeitgleich erscheinenden Kollektion. Unter den zehn Spielen befinden sich zwar auch einige – schon etwas betagtere – Knaller, nicht minder energisch wird aber auch der untere Rand des Qualitätsspektrums ausgelotet. Für hohen Spielwitz in einer Science-fiction-Umgebung mit vielen aufwendigen Videosequenzen sorgt **Terra Nova**. **Flight Unlimited**, ein Flugsimulator der »Ultima Underworld«-Macher, lohnt den Blick ebenso wie **Earthworm Jim 2**, der Geschicklichkeits- mit Strategieelementen verknüpft, oder die gelungenen dynamischen Kampagnen von **F16-Fighting Falcon**. Mit den Schlägereien **Turrican 2** oder **Battle Arena Toshinden** ist schon eher Durchschnitt auf den acht CDs versammelt. Und **Der Produzent** nähert sich gemeinsam mit **Bazooka Sue** dem erwähnten Bodensatz. Ein langweiliges Managerprogramm, gefolgt von einem wirren Adventure um eine militante Miss Piggy mit tierischer Oberweite – Oink.

(uh)



SILVER GAMES 1 – FACTS

▶ Hersteller:	Topware
▶ Sprache:	Deutsch/Englisch
▶ Circa-Preis:	35 Mark
▶ Hardware:	Pentium/133, 16 MByte RAM
▶ Anleitung:	Befriedigend
▶ Masse:	Gut
▶ Klasse:	Befriedigend

Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Viel Spiel für wenig Geld: Unser Überblick informiert über neue Software-Sammlungen und Wiederveröffentlichungen zum Spartarif.

Best of Games – Volume 1

Compilations mit schon etwas älteren, aber immer noch unterhaltsamen Spielen sind nicht umsonst beliebt. Die Firmen Electronic Arts, Infogrames und Virgin haben in einer gemeinsamen Anstrengung diese bunte Mischung zusammengestellt. Der Sportstar der Sammlung ist **FIFA 98 – Der Weg zur WM**. Wie der Titel bereits zart andeutet, führen Sie dabei eine beliebige Mannschaft durch die Grabenkämpfe der Qualifikation hin zum großen Ereignis Fußballweltmeisterschaft '98 in Paris. Die Grafik-Engine ist



sehr leistungsstark, die Komplexität für ein Fußballspiel – von dem ein halbes Jahr später erschienenen Nachfolger »Frankreich 98« einmal abgesehen – unerreicht. Liebhaber geschickter Kombinationen, packender Sprints oder harter Zweikämpfe dürfen mit der Zunge schnalzen; doch Vorsicht, ganz einfach ist die Sache nicht.

An der Fortsetzung wird gerade schwer geschuftet, der erste Teil selber ging als Verspätungskünstler in die Geschichte der Software ein: **Dungeon Keeper**. Sie führen einen gehässigen Zauberer, der sich in 20 Leveln einen immer größeren Stamm an Orks, Drachen oder Teufeln zulegt und mit diesen ein vormals wunderschönes Inselreich ruiniert. Sadistische Seelen finden in den isometrischen Höhlen ein großes Betätigungsfeld.

Andere wichtige Programme sind das Adventure **Floyd**, die Rollenspiel-Fortsetzung **Lands of Lore 2** oder die Actionrenner **Bleifuss Rally** und **Bleifuss Fun**. Wer sehen möchte, ob **Command & Conquer**, einer der Gründerväter der Echtzeit-Strategie, auch heute noch Spaß macht, darf sich erneut in die Schlachten zwischen der Bruderschaft und den Überbleibseln der Nato stürzen. Weitere Top-Titel aus dem 15 Spiele umfassenden Angebot, die auf 23 CDs verteilt wurden, sind die Special Edition von **Need for Speed 2** sowie die Flugsimulation **F22 ADF**. (uh)

Best of Games: Volume 1 – Facts

- Hersteller: Electronic Arts/ Infogrames/Virgin
- Sprache: Deutsch
- Circa-Preis: 70 Mark
- Hardware: Pentium/100, 16 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Sehr gut
- Klasse: Sehr gut

Aktuelle Spielesammlungen

Titel:	Inhalt:	Hersteller	Preis:	Player-Kauftip:
Best of Sierra 1	Gabriel Knight, Earthsiege	Cendant	15 Mark	★★★
Best of Sierra 2	Kings Quest 7, TIM – The even more incredible machine, Kings Quest 1	Cendant	15 Mark	★★★
Best of Sierra 3	3D Ultra Pinball 2: Creep Night, Freddy Pharkas	Cendant	15 Mark	★★★
Best of Sierra 4	Space Quest 6, Lode Runner	Cendant	15 Mark	★★★
Best of Sierra 5	Woodruff and the Schnibbel of Azimuth, Caesar 1	Cendant	15 mark	★★★★
Best of Sierra 6	Hunter Hunted, Aces over Europe	Cendant	15 Mark	★★★★
Best of Sierra 7	3D Ultra Pinball, Casino De Luxe	Cendant	15 Mark	★★
Total Heaven	Extreme Assault, Flying Corps Gold, Worms 2	Blue Byte	90 Mark	★★★★

Aktuelle Budget-Titel

Titel:	Genre:	Test in Ausgabe:	Hersteller:	Preis:	Player-Kauftip:
A IV Networks	Wirtschaft	8/95	Green Pepper	10 Mark	★★★
Bleifuss Fun	Rennspiel	11/97	Virgin Interactive	30 Mark	★★★★
F 1 Racing Sim.	Rennspiel	1/98	Ubi Soft	50 Mark	★★★★★
Flying Corps	Flugsimulation	3/97	GT Interactive	30 Mark	★★★★
Gene Machine	Adventure	3/96	Green Pepper	10 Mark	★★★
Gex 3D	Geschicklichkeit	7/98	Ubi Soft	40 Mark	★★★★★
Heroes of Might & Magic 2	Strategie	1/97	Ubi Soft	40 Mark	★★★★
Links Nr. 4 Kurse	Golf	–	Eidos	70 Mark	★★★★
Need for Speed + Joystick Excalibur	Rennspiel + Joystick	10/95	Electronic Arts	80 Mark	★★★
North & South	Strategie	–	Green Pepper	10 Mark	★★
Oddworld: Abe's Oddysse	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	30 Mark	★★★★★
Pandemonium 2	Geschicklichkeit	3/98	Ubi Soft	30 Mark	★★★★
Pro Pinball: Time Shock	Flipper	8/97	GT Interactive	30 Mark	★★★★★
Rayman's World	Geschicklichkeit	12/97	Ubi Soft	30 Mark	★★★★★
Redline Racer	Rennspiel	5/98	Ubi Soft	40 Mark	★★★★
Resident Evil	Action	6/97	Virgin Interactive	30 Mark	★★★
Street Racer	Rennspiel	2/97	Ubi Soft	30 Mark	★★★
Stars	Strategie	4/97	GT Interactive	30 Mark	★★
Strike Base	Action	5/96	Green Pepper	10 Mark	★★★
Sub Culture	U-Boot-Simulation	12/97	Ubi Soft	30 Mark	★★★★★
Uprising	Action/Strategie	1/98	Ubi Soft	30 Mark	★★★★
Total Annihilation	Strategie	11/97	GT Interactive	30 Mark	★★★★★



Die Spielewelt vor 5 Jahren – es stand in PC Player 11/93.

Titelthema

Lieber gut zusammengeklaut als schlecht erfunden: Man nehme Grafik-Engine und Raumschiff-Radau der beliebten »Wing Commander«-Serie und kombiniere sie mit den Handels- und Schiff-Upgrade-Optionen des 80er-Jahre-Klassikers »Elite«: Fertig ist der »Privateer«! Daß man nur mit 320 mal 200 Bildpunkten unterwegs war, tat dem Spielspaß keinen großen Abbruch. Die Klasse von Privateer wurde später durch den Release des rundum enttäuschenden »Elite 2: Frontier« nochmals bestätigt. Origin hatte endgültig den Spiele-Weltraum erobert.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in jener Ausgabe:

Privateer (90 von 100 Punkten)
Return to Zork (79)
Simon the Sorcerer (75)
Kasparov's Gambit (74)
Microsoft Arcade (74)

Privateer

Feedback-Opa

Als neuester Schrei gelten heute Joysticks und Lenkräder mit Force-Feedback-Technologie, die dank eingebauter Motoren eifrig vibrieren können. Doch so frisch ist diese Idee nicht: Vor fünf Jahren stellte PC Player unter der Überschrift »Die Maus, die rüttelt« den Logitech Cyberman vor. Diese Maus auf einem Podest ließ sich drehen und erlaubte auch Steuerungsmanöver nach oben und unten. Wurde man im Spiel vom Monster gehauen, wackelte das Eingabegerät dezent. Doch im Treiber-Jammertal der finsteren Prä-DirectX-Ära scheiterte der Cyberman am mangelnden Software-Support.

SPIELE-CHARTS

LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	Unreal	GT Interactive
2	(3)	Commandos	Eidos
3	(1)	Starcraft	Blizzard
4	(4)	Anno 1602	Sunflowers
5	(NEU)	Wing Commander Prophecy	Origin
6	(7)	Frankreich 98	EA Sports
7	(17)	Total Annihilation	GT Interactive
8	(–)	Anstoss 2	Ascaron
9	(15)	Curse of Monkey Island	LucasArts
10	(6)	FIFA 98	EA Sports
11	(–)	Indiziertes Spiel	Activision
12	(13)	Grand Theft Auto	BMG
13	(23)	Civilization 2	Microprose
14	(–)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood
15	(14)	Tomb Raider 2	Eidos
16	(16)	NHL 98	EA Sports
17	(10)	Diablo	Blizzard
18	(–)	Command & Conquer 1	Westwood
19	(–)	F1 Racing Simulation	UBI Soft
20	(26)	Incubation	Blue Byte

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum August 1998.

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Commandos	Eidos
2	(2)	Anno 1602	Sunflowers
3	(5)	Autobahn Raser	Davilex
4	(16)	Unreal	GT Interactive
5	(NEU)	Knights & Merchants	Topware
6	(3)	MechCommander	Microprose
7	(7)	Starcraft	Blizzard
8	(8)	Heart of Darkness	Infogrames
9	(6)	Final Fantasy 7	Eidos
10	(4)	Frankreich 98	EA Sports
11	(12)	Age of Empires	Microsoft
12	(11)	Pro Pilot	Sierra
13	(10)	Tomb Raider 2	Eidos
14	(NEU)	Bundesliga Manager 98	Eidos
15	(14)	Flight Simulator 98	Microsoft
16	(13)	Emergency	Topware
17	(9)	Conflict FreeSpace	Interplay
18	(–)	Might & Magic 6	New World
19	(18)	Anstoss 2	Ascaron
20	(–)	Die Siedler 2	Blue Byte

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. August 1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	Deer Hunter	GT Interactive
2	(1)	Starcraft	Blizzard
3	(4)	Rocky Mountain Trophy Hunter	GT Interactive
4	(NEU)	Cabela's Big Game Hunter	Activision
5	(3)	Unreal	GT Interactive
6	(6)	Police Quest: SWAT 2	Sierra
7	(8)	Myst	Broderbund
8	(–)	Final Fantasy 7	Eidos
9	(10)	Titanic	Cyberflix
10	(7)	Flight Simulator 98	Microsoft

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: August 1998.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	Commandos	Eidos
2	(1)	X-Files: The Game	Fox Interactive
3	(3)	Premier Manager	Gremlin
4	(6)	World Cup 98	EA Sports
5	(8)	Titanic	Cyberflix
6	(5)	International Cricket Captain	Empire
7	(7)	Unreal	GT Interactive
8	(–)	Dungeon Keeper	Bullfrog
9	(–)	Championship Manager 97/98	Eidos
10	(–)	C&C: Red Alert	Westwood

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: August 1998

GEWINNER



Der Preis diesmal: MechCommander von Microprose

Gewinner:
Christian Bär, Hammelburg
Andreas Jäckel, Quickborn
Vera Schmid, Immendingen
Christian Schropp, Dittewang
Benjamin Wütherich, CH-Winterthur

KARSTADT · HERTIE



1	(2)	HOLIDAY ISLAND	Simulation
2	(1)	TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	Action
3	(3)	HEXEN 2	Action
4	(5)	PIZZA CONNECTION	Simulation
5	(4)	DIE FUGGER 2	Simulation
6	(7)	DIE SIEDLER	Simulation
7	(6)	TITANIC	Strategie
8	(9)	WARCRAFT 2	Strategie
9	(8)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	Simulation
10	(19)	WET	Simulation
11	(NEU)	NEED IV SPEED 2	Action
12	(10)	FLOYD	Strategie
13	(NEU)	PHANTASMAGORIA 1	Action
14	(11)	WORMS UNITED	Action
15	(12)	POLICE QUEST SWAT	Strategie
16	(13)	MONKEY ISLAND SPECIAL (1+2)	Strategie
17	(16)	INTERSTATE 76	Action
18	(17)	BIING	Simulation
19	(15)	SHANGHAI	Gesellschaftsspiel
20	(18)	DESTRUCTION DERBY 2	Sport

TOP-NEUHEITEN SEPTEMBER

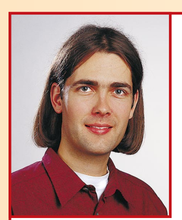
[redacted]
RESIDENT EVIL
BLEIFUß FUN
STEPHEN HAWKING



1	(1)	COMMANDOS	Strategie
2	(2)	ANNO 1602	Simulation
3	(4)	DSF FUßBALL MANAGER 98	Simulation
4	(3)	BATTLETECH MECHCOMMANDER	Strategie
5	(5)	FRANKREICH 98 – DIE FUßBALL WM	Sport
6	(8)	STARCRAFT	Strategie
7	(7)	AUTOBAHNRASER	Simulation
8	(6)	FINAL FANTASY VII	Strategie
9	(12)	AGE OF EMPIRE	Strategie
10	(13)	EMERGENCY	Simulation
11	(18)	HEART OF DARKNESS	Action
12	(10)	TOMB RAIDER 2	Action
13	(14)	FLUGSIMULATOR 98	Simulation
14	(11)	FREESPACE	Strategie
15	(15)	COMMAND & CONQUER – DAS COMBINAT	Strategie
16	(NEU)	PRO PILOT	Simulation
17	(9)	MIGHT & MAGIC 6	Simulation
18	(17)	ANSTOSS 2	Simulation
19	(16)	GRAND THEFT AUTO	Action
20	(NEU)	TIME WARP	Strategie

TOP-NEUHEITEN SEPTEMBER

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 28
Geburtsort: Essen
Träumt von: Der guten, alten 8-Bit-Zeit

Neulich, auf der CeBIT Home: Bei der offiziellen Eröffnungsfeier ergatterten die gar nicht so offiziell aussehenden Redakteure Schneider und Austinat (unrasiert und fern der Heimat) die letzten freien Plätze an einem gut gefüllten Tisch. Alsbald erkannten wir, daß dort unter anderem ZDF-Intendant Stolte nebst Gattin und einem ungarischen Staatssekretär dinierten.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Wing Commander Secret Ops
- The Curse of Monkey Island
- Wing Commander Prophecy

Zur Zeit in meinem CD-Player:
dc Talk: Jesus Freak

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Neil Gaiman & Dave McKean: Black Orchid

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 37
Geburtsort: Singen
Träumt von: Einer Lohnerhöhung

Hoffentlich ist Rolands Urlaub bald zu Ende. Denn sobald er außer Haus ist, verwandelt sich sein Zimmergenosse Udo in einen akustischen Terroristen. Seine phonstarken Flüche würden so manches italienisches Marktweib erbleichen lassen, Udos nervenzerfetzender Singsang dagegen entspricht einer Mixtur aus den Posaunen von Jericho und dem Todesschrei eines enthaupteten Hähnchens.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Might & Magic 6
- Operational Art of War
- NHL 98

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Residents: The King and I

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
U. Kiesow: Das zerbrochene Rad

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 30
Geburtsort: Essen
Träumt von: Rothaarigem Phantom

Manfreds Behauptungen entbehren jeder Grundlage. Fluchen kann ich überhaupt nicht gut. Ist es zudem meine Schuld, daß die Wände des WEKA-Verlages nur aus Papier zu bestehen scheinen? Ein fröhliches Lied am Arbeitsplatz, zwo, drei, und der Tag ist gleich viel freundlicher. Man sollte mir dafür dankbar sein. Doch was geschieht: kleinliches Genörgel. Schnief.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Colin McRae Rally
- Age of Empires
- Byzantine

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Helmet: Betty

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Fedor M. Dostojewski: Die Brüder Karamasoff

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 33
Geburtsort: München
Träumt von: Jackpot in Vegas

Eine Lektion habe ich diesen Monat gelernt: Wer nicht die Fähigkeiten eines Kindergärtners mit denen eines Flohzirkusdirektors in sich vereint, ist ungeeignet, auf zwei Deutsch-Drahthaar gleichzeitig aufzupassen. Ein knapp zehntägiger Selbstversuch hat mich jedenfalls um Jahre altern lassen und mein Wohnzimmer ist kaum mehr wiederzuerkennen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Rage of Mages
- Need for Speed 3
- Might & Magic 6

Zur Zeit in meinem CD-Player:
The Why Store: Two Beasts

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Fred Saberhagen: Das Buch der Schwerter

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl
Alter: 33
Geburtsort: Frankfurt/M.
Träumt von: Spiele-Subventionen

Die letzten Tage in Poing. Meine Auswanderungspläne endlich angehend, packe ich derzeit bevorzugt Haushalte ein bzw. löse deren Überreste auf. Nebenbei sinniert man darüber, welche Schönheiten des Verlagsstammsitzes im Gedächtnis bleiben werden. Als wichtigste Institution für die Erhaltung der Arbeitsmoral erweist sich der Brotzeitdienst »Kolibri«.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Wing Commander Secret Ops
- Knights & Merchants
- Rage of Mages

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Grant Lee Buffalo: Jubilee

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Barbara Vine: The Chimney Sweeper's Boy

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 28
Geburtsort: Hagen/NRW
Träumt von: Absturzsicheren Rechnern

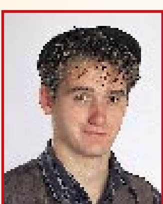
Wie einfach war doch das Leben, als es noch den Commodore C64 und ein paar Konsolen gab, und man das gewünschte Spiel einfach – spielte. Dank lustiger Voodoo-2-Installationsroutinen nebst Treiberüberschreibung lief zwei Tage lang fast kein 3Dfx-Programm. Was nimmt man: die beigelegte CD-ROM oder die Referenzsoftware aus dem Netz? Der Gesang aus Udos Büro war da auch keine große Hilfe ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Wing Commander Secret Ops
- European Air War
- Unreal

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Billy Idol: Rebel Yell

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
ECTS-Messeführer

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 21
Geburtsort: Homberg
Träumt von: Violetten Killerbohnen

Mit einem Vorurteil sollte meiner Meinung nach ein für alle Mal aufgeräumt werden: Wir Spieler von 3D-Shootern sind nicht alle hirnlos und blutrünstig. Wir haben auch Gefühle. Wir mögen auch kleine Hunde. Und Blümchen und ... Argh! ... Diese brennenden Schmerzen! Blut! Gewalt! Blut! Ich will Blut! Töten! ... Ich ... äh ... naja, Sie wissen schon was ich meine.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Indiziertes Spiel
- Noch ein indiziertes Spiel
- Fallout (zum x-ten Male)

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Tom Waits: Bone Machine

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Nagolny: Die Entdeckung der Langsamkeit

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 30
Geburtsort: Duisburg
Träumt von: Urlaub in Australien

Messen ermöglichen ungeahnte Einblicke in die menschlichen Abgründe. So wurde ich Ohrenzeuge, wie die Prominenz der Spiele-Industrie sich zu fortgeschrittener Stunde mit Karaoke vergnügte und dabei die gesamte Halle beschallte. Doch auch tagsüber ist der Lärmpegel selten niedriger, so daß die fälligen 123 Gespräche nur brüllend stattfinden konnten. Udo niest übrigens noch lauter als er singt.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Need for Speed 3
- Nitro Riders
- Ein sündiger 3D-Shooter

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Tom Waits: Frank´s Wild Years

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Marx, Karl: Das Kapital

start

Warte-Zeiten

Manfred Duy

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

Action:
Unreal (GT Interactive)
Test in PC Player 8/98

Adventure:
Curse of Monkey Island (LucasArts)
Test in PC Player 1/98

Rennspiel:
Racing Simulation 2 (Ubi-Soft)
Test in PC Player 11/98

Rollenspiel:
Final Fantasy 7 (Eidos)
Test in PC Player 8/98

SF-Action-Simulation:
Battlezone (Activision)
Test in PC Player 4/98

Simulation:
F22 Total Air War (DID)
Test in PC Player 11/98

Sport:
Frankreich 98 (EA Sports)
Test in PC Player 6/98

Strategie (Echtzeit):
Starcraft (Blizzard)
Test in PC Player 6/98

Strategie (Runden):
Dynasty General (SSI)
Test in PC Player 11/98

Strategie (Taktik):
Commandos (Eidos)
Test in PC Player 7/98

Strategie (Wirtschaft & Aufbau):
Anno 1602 (Sunflowers)
Test in PC Player 5/98

Der Fachmann staunt schon lange nicht mehr, nur der Laie schüttelt sich vor Verwunderung die Schuppen aus den Haaren: Die Spiele werden ebenso wie die Computer immer rasanter, und die technologische Entwicklung setzt in zunehmend kürzeren Zeitzyklen zum nächsten Quantensprung an. Das ständige Brechen neuer Geschwindigkeitsrekorde ringt dem unbeteiligten Betrachter sicherlich Respekt ab, der davon betroffene Spieler dagegen hat zumindest in einer Beziehung keinerlei Vorteil davon. Denn paradoxerweise führen all diese Beschleunigungen in der Praxis oft zum gegenteiligen Effekt: Während der alte C64 praktisch mit dem Einschalten betriebsbereit war und selbst das in Ehren ergraute MS-DOS jeden Rechner in Sekundenschnelle aktivierte, darf man sich in modernen Windows-95-Zeiten nach dem Anwerfen des Rechners beruhigt erst mal ein kleines Nickerchen gönnen.

Geradezu museale Wartezeiten fallen aber auch bei einem betriebsbereiten System an. Einer der wichtigsten Vorteile der CD-ROM gegenüber der Diskette war ursprünglich (neben der größeren Speicherkapazität) die weitaus kürzere Installationszeit. Wie gesagt, das war einmal, inzwischen schaufeln Spiele wie »F-15« oder »Blade Runner« ihren gesamten Datenbestand auf die Festplatte, und je schneller die CD-ROM-Laufwerke werden, desto mehr Zeit brauchen sie, um die eingelegte CD überhaupt zu erkennen. Der Zeitpunkt, an dem vor dem Spielstart Datenmengen im Gigabyte-Bereich kopiert werden müssen, ist auch nicht mehr fern – mit zunehmenden Wartezeiten darf also auch zukünftig getrost gerechnet werden.

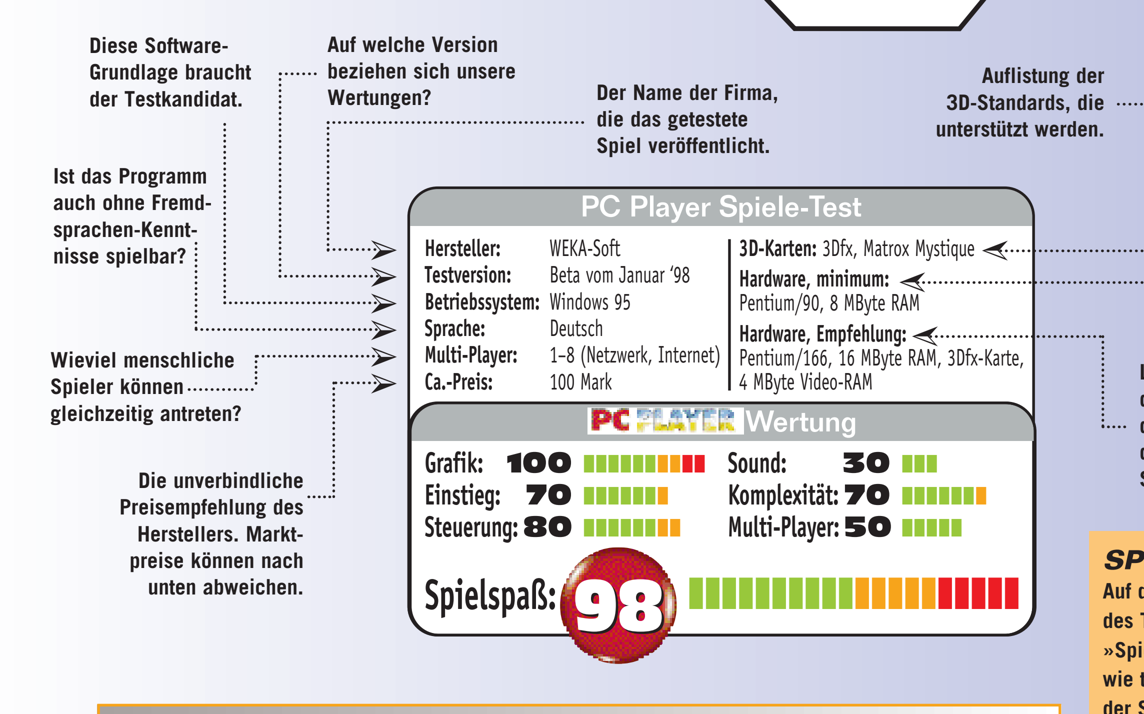
Was dürfen wir also realistischerweise wirklich von der Zukunft erwarten? Wer vorhat, im Jahr 2010 ein Spiel zu starten, sollte jetzt schon mal nach einem Nebenhobby Ausschau halten – aber natürlich nach einem möglichst zeitintensiven, versteht sich.

Ihr *MDuy*

So werten wir



Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS: Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

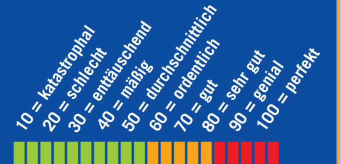
Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

GOLD PLAYER

SF-Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Wing Commander Secret Ops

Am 27. August glühten die Telefonleitungen dieser Welt noch etwas stärker als sonst: Der Startschuß für den Download der »Secret Ops« war gefallen. Obwohl die neue »Wing Commander«-Episode kostenlos angeboten wird, ist der zeitliche und finanzielle Aufwand für das Herunterladen doch nicht zu unterschätzen. Lohnt er sich auch?

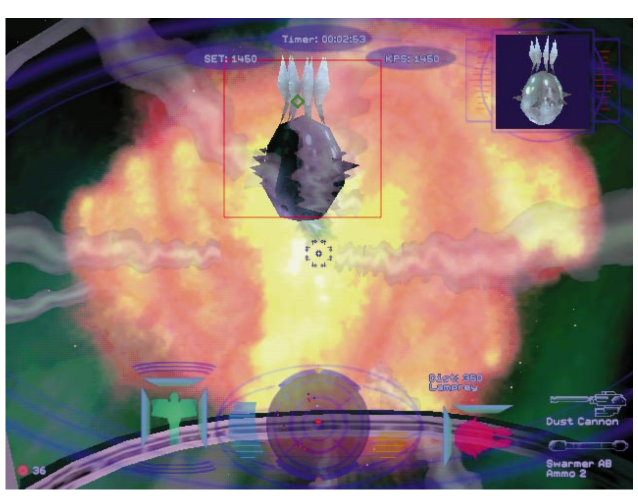
Explosionen hinterlassen manchmal schicke Explosionsringe wie dieser gegnerische Bomber. Links unten ist die TCS Cerberus zu sehen. (3Dfx)

Menschen mit einem schnellen Internet-Zugang durften als erste ein Wiedersehen mit Lieutenant Casey feiern. Aber ein Wieder»sehen« im engeren Sinne ist es eigentlich nicht, denn Hersteller Origin verzichtet in weiser Selbstbeschränkung auf downloadintensive Videofilmchen. Die Hintergrundgeschichte erfahren Sie daher aus Zwischensequenzen, die mit der Grafik-Engine dargestellt werden, außerdem durch E-Mails sowie Nachrichten, welche Sie jeweils auf der Website http://www.secretops.com finden. Eben dort liegen auch alle Dateien, die zum Spielen benötigt werden.

Zu früh gefreut

Im Solsystem und den umliegenden bewohnten Planetenansammlungen herrscht inzwischen wieder Friede, Freude, Eierkuchen. Nicht zuletzt, weil Casey mit seinen Kameraden Stiletto, Maestro und anderen als interstellarer Kammerjäger die außerirdische Bedrohung durch die Insektoiden abgewendet hat. Doch der Krieg forderte furchtbare Opfer: zwei Millionen Tote und 100 000 Vermißte, zudem wurden etwa zehn Prozent aller materiellen Werte vernichtet. Damit in den besonders betroffenen Zonen wieder Zucht und Ordnung einkehren, wurde der neue schwere Angriffskreuzer »Cerberus« in Dienst gestellt. Das Großkampfschiff beherbergt Jäger und Bomber für Angriff und Verteidigung, darüberhinaus ist es selbst ebenfalls mit großkalibrigen Geschützen ausgestattet.

Lieutenant Casey wird abkommandiert, um von nun an dort seinen Dienst zu tun. Auf Ihrem Jungfernflug in die Krisengebiete geschieht dann das Unfaßbare: Das Schiff wird von Alien-Jägern angegriffen, die Piloten haben alle Hände voll



Aus kurzer Distanz schicken wir diesem Lamprey-Bomber ein paar Raketen auf den Pelz. (3Dfx)

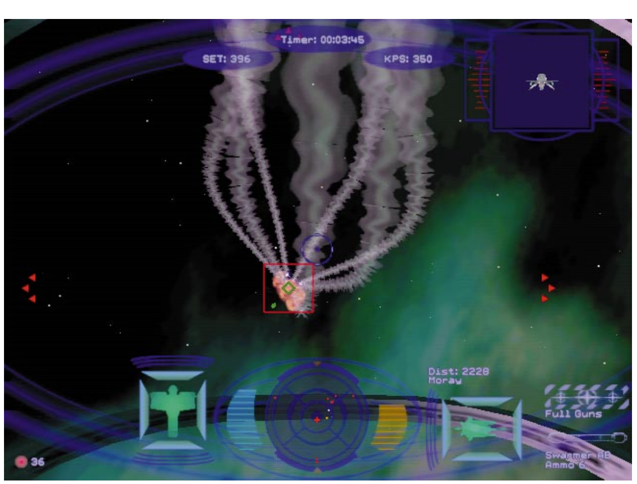
zu tun, um die Bedrohung abzuwehren. Aber, man erinnere sich an den ersten »Star Wars«-Film, eine alte Fliegerregel besagt: Wo Jäger sind, müssen auch Basen sein. Wie konnte das passieren? Der plausibelste Erklärungsversuch lautet, daß sich die schießwütigen Killerkäfer nach ihrer Niederlage bei Kilrah nicht in den äußeren Weltraum, sondern in Erdnähe zurückgezogen haben. So ist also der Stand der Dinge zu Beginn der ersten Episode.

Auftrag erledigt, alles wieder in schönster Ordnung: Wir fliegen zur Cerberus zurück, unsere Heimat im All. Unter dem Schiffskörper ist gut das Hauptgeschütz zu erkennen. (3Dfx)

Lt. Casey sofort auf das Flugdeck!

Mit den bekannten Jägern wie dem Panther oder der Wasp gehen Sie auf fröhliche Alienjagd. Wie gehabt sorgt der Nachbrenner für die notwendige Power bei wilden Verfolgungsjagden, die Wasp hat sogar noch einen Feststoff-Booster, der den kleinen Flitzer kurzzeitig auf extreme Geschwindigkeiten beschleunigt. Für die restlichen Flugkontrollen empfiehlt sich ein Vier-Knopf-Joystick mit Schubkontrolle. Nicht unbedingt notwendig ist ein Ruder, wie es etwa bei den Sidewinder-Knüppeln von Microsoft durch Stick-Verdrehen gesteuert wird; betuchtere Spieler greifen gleich zu separaten Pedalen, beispielsweise den Pro Pedals von CH. Damit können Sie Ihr Schiff um die Längsachse drehen wie damals bei David Brabens »Elite«, dem Urvater aller Raumkampf-Simulationen auf dem ehrwürdigen Commodore 64.

Die Schiffsenergie läßt sich beliebig auf Triebwerke, Waffen und Schilde verteilen, indem Sie ein kleines Diagramm auf-



Immer wieder hübsch anzusehen sind die Schwärmerraketen. (3Dfx)

Roland Austinat ★★★★

Was zeichnet die Wing-Commander-Serie schon seit Jahren aus? Richtig, fetzige Weltraum-Action mit schmuckem Drumherum, das den PC gehörig ins Schwitzen bringt. Das klappt bei den Secret Ops auch wunderbar, denn die schmucke Weltraumgrafik stammt schließlich vom Vorgänger Prophecy. Doch storytechnisch schwächeln die geheimen Operationen: keine atmosphäreschaffenden Videos, erschreckend lineare Missionen (auch wenn Sie ein paar große Pötte zu Gesicht bekommen) und eine recht aufgesetzte Internetzugabe. Auf dem Secret-Ops-Server finden Sie nämlich neben den einzelnen Episoden die E-Mails Ihrer Flügelmänner und -frauen oder wichtige Informationen wie die Knackpunkte eines feindlichen Großraumers – doch die gehören für mich in die Briefings im eigentlichen Spiel.

Meiner Meinung nach riecht das Ganze ultrastark nach Missions-CD. Dennoch: Für umsonst motivieren die Weltraumgefechte nach wie vor.

- **+ Wing-Commander-Nachschub für lau**
- **+ Macht kurzfristig Spaß ...**
- **– ... doch das typische Flair fehlt**
- **– Linear-flaues Missionsdesign**







Auf Videos müssen Sie hier verzichten, die Zwischensequenzen werden mit Hilfe der Grafik-Engine dargestellt. (3Dfx)

rufen, das links unten in das Cockpit eingeblendet wird. Jeder Jäger ist für gewöhnlich mit mehreren Energiekanonen ausgerüstet, denen unendlich viel Munition zur Verfügung steht, deren Feuergeschwindigkeit jedoch von der verbrauchten Leistung abhängig ist. Wie auch bei sämtlichen Vorgängern lassen sich sogar alle Geschütze gleichzeitig auslösen, was durchschlagenden Erfolg haben kann – vorausgesetzt natürlich, Sie treffen. Dabei werden Sie von Ihrem Zielcomputer unterstützt, der bei einem angepeilten Opfer ab einer gewissen Entfernung den Vorhalt in Relation zu Richtung und Geschwindigkeit berechnet. Mittels der Taste »Z« gleichen Sie das Tempo – ähnlich wie bei »Conflict FreeSpace« und »X-Wing vs. TIE-Fighter« – an das anvisierte Alienschiff an.

Nur in begrenzter Stückzahl stehen mehrere Sorten Raketen zur Verfügung, die bei Abschuß je nach Typ entweder einfach geradeaus fliegen, die nächste Wärmequelle anvisieren oder aber sich selbst ins Ziel lenken.

Besonderes Augenmerk verdienen die Schwärmer. Diese fliegen stets im Fünferpack los und besitzen mit ihren transparenten Rauchfahnen nicht nur eine schicke Optik, sondern richten auch eine Menge Schaden an. Wie bei modernen Jet-Simulationen lassen sich Gegenmaßnahmen im Falle anfliegender Feindraketen ergreifen, indem einfach Täuschkörper abgeworfen werden, auf welche die Geschosse manchmal reagieren, manchmal aber auch nicht. In jedem Fall erhalten Sie ein akustisches und optisches Warnsignal, wenn ein Alien Ihr Schiff ins Visier genommen hat und in nicht allzuferner Zukunft ein kleines Präsent überreichen will. Schlägt eins der Projektile bei Ihnen oder den Insekten ein, ist dies nicht sofort tödlich: Genau wie Ihr eigener Kahn sind die Gegner mit Schilden ausgerüstet, deren Stärke in einem Display angezeigt wird und die sich nach und nach automatisch wieder regenerieren.

Per Funk erteilen Sie den Kameraden Befehle wie »Greife mein Ziel an« oder »Hilf mir!«. Umgekehrt melden sich diese von selbst, wenn sie in Bedrängnis geraten – und bringen Sie so in einen Gewissenskonflikt: Blase ich noch eben den Bomber vor mir aus dem All, oder helfe ich lieber meinem Staffelkollegen? Ihren Fähigkeiten entsprechend wählen Sie einen der fünf Schwierigkeitsgrade. Die bieten

Mit diesen beiden Schiffen bestreiten Sie die ersten vier Missionen, dem Panther (links) und der Wasp (rechts). (3Dfx)

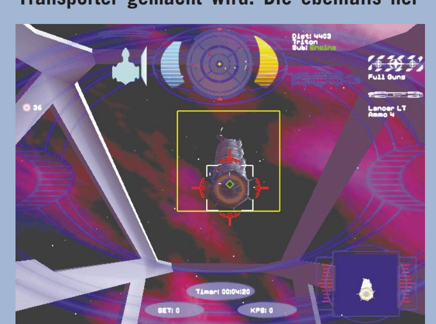
DIE MISSION-PACKS

Deep Black

Zusammen mit dem Starterpack erhalten Sie die vier Missionen von »Deep Black«. Im ersten Einsatz fliegen Sie nur Patrouille, bis Sie auf die Außerirdischen stoßen. Kleiner Tip am Rande: Lassen Sie für ein gutes Debriefing die Murays und Mantas der zweiten Welle nicht entkommen, auch wenn dies keinen großen Einfluß auf den folgenden Auftrag hat. Hier zählt dann, die Cerberus vor den wütenden Angriffen feindlicher Schiffe zu verteidigen. Ist dies geschafft, springt Ihr Mutterschiff aus der Gefahrenzone. Auf dem Weg zum Sprungpunkt räumen Sie alles aus dem Weg, was in die Schußlinie kommt. Am anderen Ende des Hypersprungs warten allerdings weitere Gegner ...

The Thickening

Die TCS Cerberus befindet sich immer noch auf der Flucht vor den Aliens. In einer weiteren Verteidigungsmission retten Sie Ihr Mutterschiff abermals vor der Zerstörung. Bei der nachfolgenden Patrouille treffen Sie auf die Excalibur, mit deren Hilfe Jagd auf gegnerische Transporter gemacht wird. Die ebenfalls herumstreunenden Bomber haben die Sternenbasis Ella als Ziel, also dürfen sie diese gar nicht erst erreichen. Nach dem dort stattfindenden Angriff der Killerkäfer suchen sich die Taktiker an Bord das Cygnus-Sternensystem als nächsten Sprungpunkt aus. Doch erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt in ...



Höhepunkt dieses Missionspacks ist der Angriff mit einem Bomber auf flüchtende Transporter. Der massiven Bewaffnung Ihres Schiffs kann der Feind nicht viel entgegensetzen, dafür ist es recht träge und langsam.

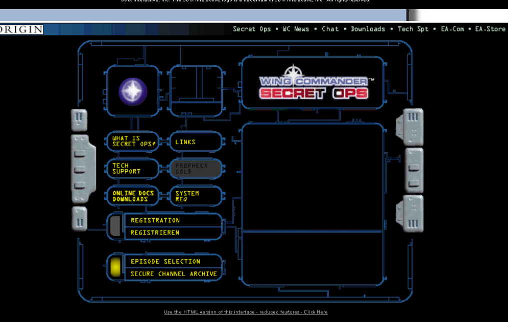
Hide & Seek

Auf dem Weg zum Sprungpunkt ist die Präsenz der Außerirdischen derart stark, daß die Schiffsführung beschließt, lieber erst ins Talos-System zu springen. Dort treffen Sie gleich auf mehrere eigene Frachter, denen von Jägern und Bombern ziemlich zugesetzt wird. Nach deren Vertreibung stellt sich heraus, daß die Ladung der Schiffe recht brauchbar für den weiteren Feldzug ist. Nachdem die Kapitäne der Pötte auf einfühlsame Weise davon überzeugt wurden, ihr Gut herauszurücken, fliegen Sie zur näch-

Der Download-Commander

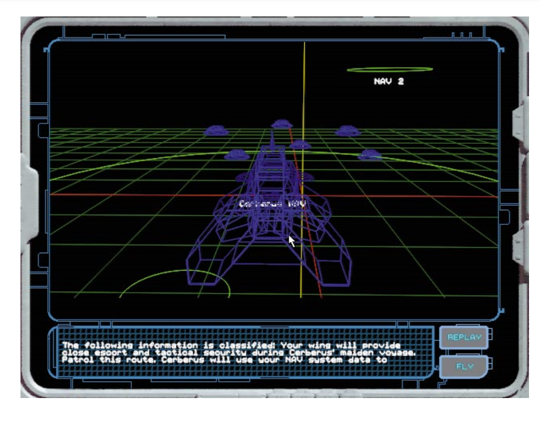
Seit dem 27. August können Sie von der Adresse http://www.secretops.com das Programm herunterladen. Um das Spiel zu entzippen (macht es automatisch), brauchen Sie ein Paßwort und ein Callsign, beides bekommen Sie ebenfalls im World Wide Web. Der Nachteil dabei: Pro installierter Version ist nur ein Spieler möglich; wollen zwei oder mehrere Personen mit eigenem Paßwort die Missionen absolvieren, müssen sie es mehrfach auf die Festplatte kopieren.
Hierzulande sorgen die Telekom-Tarife für ein weiteres Problem: Trotz des Verzichts auf Videosequenzen handelt es sich bei den Secret Ops um einen Download-Brocken von stattlichen 115 Megabyte; falls Sie auf die Sprachausgabe verzichten, wollen immerhin noch 65 MByte heruntergeladen werden. Besitzer eines 28.8er-Modems können bei guten Bedingungen mit einer Geschwindigkeit von 10 MByte pro Stunde rechnen. Wenn Ihr Computer und Ihr Telefon in den nächsten Nächten also noch nichts Besonderes vorhaben, hier wäre eine sinnvolle Beschäftigung für beide. Alternativ bietet Origin Häppchen von rund 20 Megabyte für diejenigen an, die eine schlechtere Verbindung haben oder nicht gleich alles auf einmal downloaden wollen. Spielen können Sie natürlich erst, sobald Sie das komplette Programm auf der Festplatte versammelt haben. Wenn Sie dagegen soeben die »Plus«-oder »Super Plus«- Ausgabe der PC Player in Ihren Händen halten, bleibt Ihnen ein Großteil dieser Download-Fron erspart:. Auf der beiliegenden CD finden Sie das etwa 65 MByte große und voll spielbare Basisprogramm samt integriertem ersten Missionspack, es fehlt hier nur der in etwa gleich große »Speechpack «, der separat über die oben erwähnte Adresse heruntergeladen und in das Basisprogramm integriert werden kann.
Mehr als sie bestellt hatten, erhielten dagegen diejenigen, welche die Software in den ersten Stunden nach Freigabe am 27.8. vom East-Server bezogen: Die komprimierte Datei war mit dem CIH-Virus verseucht, der an einem bestimmten Tag im Monat (für gewöhnlich der 26.) die Festplatte formatiert oder sogar das BIOS Ihres Rechners flashen, also löschen kann. Origin versichert jedoch, daß alle danach





auf dem Server stehenden Programme garantiert virenfrei seien. Hier sieht man wieder, daß ein registrierter Virenscanner doch Sinn macht.

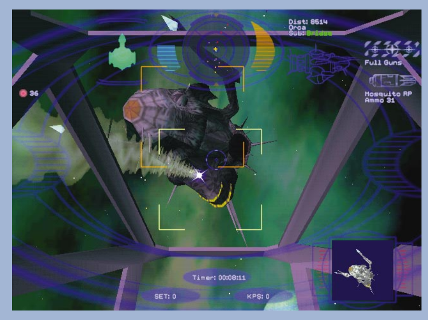
vom frischen Akademie-Absolventen bis hin zum irren Superpiloten, der sich um kleine Details wie »Überleben« nicht kümmert, für alle Gruppen von Alien-Röstern die passende Herausforderung. Wer Angst um sein schönes Raumschiff hat, kann sich auch auf unverwundbar stellen.



Die Briefings der einzelnen Missionen mit dreidimensionalen taktischen Darstellungen, auch hier gibt es keine Videos.

Das Auge schießt mit

In bester »Prophecy«-Tradition steht die hervorragende Darstellung: Gigantische Kreuzer sind der Mittelpunkt der heftigen Dogfights, in denen Dutzende kleiner Flitzer wie Mücken um sie herumschwirren. Die Polygonobjekte im Weltraum und



Endlich, ein Schlachtkreuzer der Aliens. Hier wird Ihr Waffenarsenal wirklich gebraucht.

sten Station im All. Anschließend treffen Sie zum ersten Mal auf einen Alien-Schlachtkreuzer, der diese Begegnung möglichst nicht in einem Stück überstehen sollte. Haben Sie dies pflichtgemäß erledigt, geht es tatsächlich in das ...

Cygnus Triangle

Aus einem gigantischen Wrack bergen Ihre Leute Überlebende, die jedoch (noch) nicht verhörfähig sind und überdies einen merkwürdigen Überzug auf der Haut haben. Im weiteren Verlauf treffen Sie auf Flüchtlingsschiffe, deren Besatzung dringend medizinische Unterstützung braucht – mehr, als ihnen auf der Cerberus zuteil werden kann. Innerhalb weniger Stunden muß eine Lösung gefunden sein, sonst werden die Frachter zu Massengräbern im Weltall. Nachdem dieses Problem erledigt ist (wie, finden Sie am besten selbst heraus!), häufen sich Berichte über ein Großkampfschiff der Aliens, das sich in direkter Nähe befinden soll. Es taucht tatsächlich bald auf Ihren Schirmen auf, und Sie wissen, was zu tun ist. Sobald die Situation in diesem Sektor geklärt ist, reist die Cerberus zum Laytan-Sonnensystem weiter.



Was ist mit diesem Riesenschiff passiert?

Viral Legacy

Viele Fragen bleiben offen, zum Beispiel, was das Riesenwrack im Cygnus-Sektor und die dort gefundenen Überlebenden angeht. Außerdem warten wir alle darauf, daß die Terraner in die Offensive gehen und die Außerirdischen vertreiben. Die nächsten drei Missionpacks versprechen also, interessant zu werden.



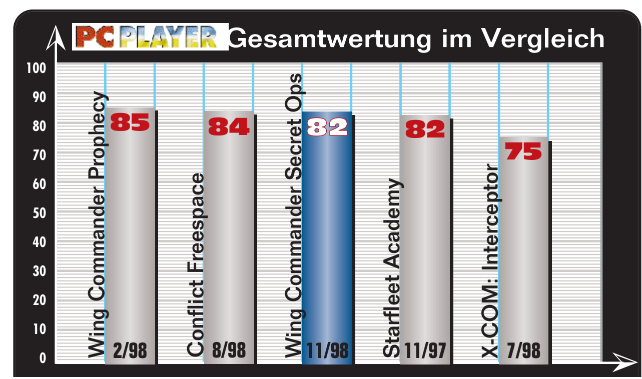


Lenkrakete los! Das abgefeuerte Geschoß nimmt Kurs auf diesen Manta, der nicht schnell genug reagiert, um Gegenmaßnahmen einzuleiten. (3Dfx)

die kräftigen Explosionen samt der sich wie Druckwellen ausbreitenden Ringe schreien jedoch nach einem 3D-Beschleuniger. Der Verzicht auf Videosequenzen ist der Atmosphäre deutlich abträglich; unter anderem fallen deshalb auch Gespräche in der Bar und sonstige soziale Aktivitäten auf der Cerberus ins Wasser beziehungsweise in die unendlichen Weiten des Alls.

Vom Hauptmenü aus können Sie lediglich auf die Abschußliste, Ihre bisherigen Erfolge in der Kampagne und die Speicherfunktion zugreifen. Vor den eigentlichen Missionen erhalten Sie meist ein Briefing, das Ihnen wie in Prophecy kurz die Ziele und Wegpunkte zeigt. Anders gesagt, es wird »Spiel pur« geboten.

Während der Aufträge halten sowohl Aliens wie Flügelmänner keineswegs den Mund, sondern kommentieren alles, bitten um Hilfe oder lassen markige Sprüche los. Da diese sich jedoch bereits nach kurzer Zeit wiederholen, wirkt das langfristig eher nervend. Untermalt wird das Geschehen mit fetziger »Industrial«-Musik, die der des Simulators aus Prophecy ähnelt; auf einen orchestralen Soundtrack müssen Sie verzichten. Es braucht sich übrigens niemand ausgeschlossen fühlen, dem der Download einfach zu teuer ist oder der gar keine Internetverbindung besitzt; noch diesen Herbst wird »Wing Commander Prophecy Gold« erscheinen, das neben dem Originalspiel auch die Secret Ops enthält. Ob eine Umtauschaktion für alle Besitzer des originalen Wing Commander Prophecy stattfindet, ist jedoch noch nicht bekannt. **(mash)**



Da die Atmosphäre der Secret Ops durch die fehlenden Videos etwas leidet, erhalten sie einen Punkt weniger als der Vorläufer Wing Commander Prophecy. Beide Programme stehen für geradlinige, spaßige Action im All. Noch etwas weniger Story, dafür aber um einen Tick bessere Raumschlachten sowie eine Multiplayer-Option bietet Conflict FreeSpace. Die schönsten Videos, aber auch den geringeren Spielspaß zeigt Starfleet Academy, das für Trekker natürlich trotzdem am spannendsten sein dürfte. Grafisch eher unspektakulär, aber mit einem schönen Strategie- und Wirtschaftsteil sowie nicht-linearem Spielverlauf präsentiert sich die Alienhatz in X-COM: Interceptor.

Martin Schnelle ★★★★★

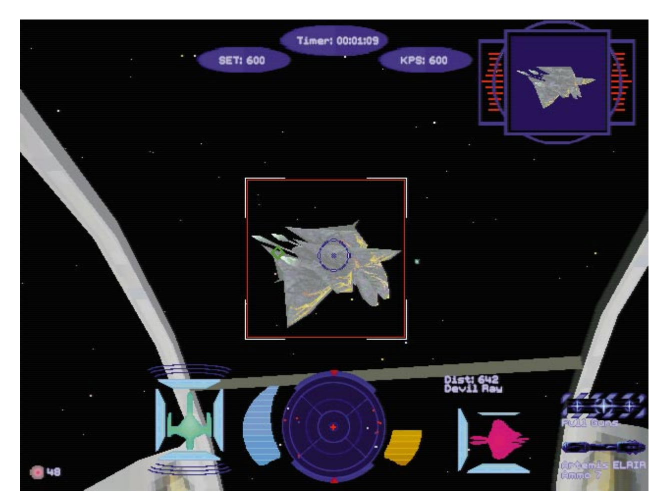
Nach einer bangen Nacht des Downloadens stellte sich zwangsläufig die Frage, ob ein paar Zusatzaufgaben das aufwendige Herunterladen tatsächlich wert sind, doch auf Origin ist Verlaß: Auch die neuen Aufträge bringen wieder viel Spaß, bieten fulminante Action, und das alles in 3D-beschleunigter Grafik. An diese kommt Conflict: FreeSpace gefährlich nahe heran; man hätte sich in Zeiten von Voodoo-2-Chipsätzen auch eine höhere Auflösung gewünscht; trotzdem ist diese Orgie aus Transparenz- und Lens-Flare-Effekten sowie Explosionen mit schicken Ringen absolut sehenswert und ein Genuß.

Durch die fehlenden Videosequenzen büßt die Atmosphäre etwas ein, denn Sie bekommen keinen Ihrer Flügelleute zu Gesicht. Zumindest melden sie sich während der Einsätze über Funk, wobei einige Samples jedoch sehr häufig wiederholt werden. Auch ein Mehrspielermodus hätte nicht geschadet, gerade wenn man das Verbreitungsmedium Internet bedenkt. Aber genug kritisiert, denn wie seit Jahren ist der Name Wing Commander ein Garant für hochkarätige, kurzweilige Unterhaltung – auch in seiner neuesten Inkarnation.

+ Immer noch spitzenmäßige Grafik

+ Geradlinige, unkomplizierte Weltraumaction

– Zwischensequenzen ohne Videos



Ohne Beschleunigerkarte ruckelt es auf kleineren Rechnern, die Optik ist aber immer noch vorzeigefähig. (Software)



GOLD PLAYER

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Need for Speed 3



▲ Auf ein Neues im alten Geist: Die elitären Supersportwagen von Need for Speed 3 wollen bewegt werden.

Lange genug wurde tapferen Ordnungshütern von Yuppies mit Sportwagen und anarchistischem Fahrstil auf der Nase herumgetanzt. Im dritten Teil von »Need for Speed« können die Uniformierten endlich einmal adäquat motorisiert zurückschlagen. Aber wer es klassisch mag, wählt die Partei der Radaubrüder.

Wenn die jugendliche Crème de la Crème der Gesellschaft Langeweile hat, schwingt sie sich in ihre mobile Wertanlage und erschreckt damit die Lohnsteuerklassen zwei bis fünf. Glänzende Sonderlackierung, zehn PS pro IQ-Punkt des Fahrers, dessen sonnengegerbtes Gesicht blasiert durch die getönte Scheibe glotzt: Da kommt der kleine Mann auf der Straße ins Träumen und will auch mal in so einem Aufreißerhobel sitzen. Aber selbst ein Sparstrumpf der Größe XXL enthält nicht mal annähernd die nötigen Mittel. Zum Glück für die breiten Massen sind selbst Hochleistungscomputer heute schon wesentlich preiswerter zu haben. Diesen Umstand macht sich Electronic Arts zunutze, wo man bereits seit vielen Jahren immer neue Ausgaben des elitären Sportwagenrennspiels austüftelt. Die Grundidee bedurfte auch beim dritten Teil keiner großen Auffrischung: Sie können sich wieder hinters Steuer eines der virtuellen Geschosse klemmen und der Welt mal ganz klar zeigen, was sie von der Straßenverkehrsordnung im allgemeinen und Tempolimits im besonderen halten. Neu hinzugekommen ist die Option, mit einem ähnlich PS-starken Polizeiauto dem Arm des Gesetzes wahrhaft staatstragendes Gewicht zu verleihen.



▲ Das letzte Mittel polizeilicher Blockadepolitik: Krähenfüße! Für gewöhnlich ist diese Methode auch sehr erfolgreich, wie hier gerade demonstriert wird.

Die italienischen Drehmomente im Leben

Auch bei Benzinschleudern in der Preislage über 100 000 Mark gibt es überraschenderweise noch gravierende Leistungsunterschiede, daher hat man sie in drei Klassen sortiert. Klasse C enthält neben dem Mercedes 600 SL die noblen Engländer Jaguar XL8 und Aston Martin DB7. Klasse B führt den unter dem Spitznamen Tarnkappenbomber bekannten Lamborghini Countach, den Ferrari 355 F1 Spider sowie die relativ preiswerte amerikanische Corvette von Chevrolet. In Klasse A sind nur noch italienische Designträume vertreten: der neue Ferrari 550 Maranello, der Lamborghini Diablo SV sowie der unverkäufliche Prototyp Italdesign Scighera, eine Konzeptstudie von Alfa Romeo. Schade, daß ein Porsche in diesem illustren Kreis fehlt. Vielleicht fährt er ja bald im Internet vor: Electronic Arts will über www.needforspeed.com in unregelmäßigen Abständen den einen oder anderen Wagen nachliefern. Die PS-Leistung, die Höchstgeschwindigkeit sowie das Beschleunigungsvermögen steigern sich in den höheren Klassen deutlich. Zuviel Power für den Anfang ist nicht optimal; es dauert seine Zeit, bis man die verwinkelten Kurse und die ganz eigene Fahrphysik von »Need for Speed 3« beherrscht. Sie sollten deshalb in den ersten Proberunden auf die C-Klasse zurückgreifen. Bevorzu-



Ohne 3D-Support wirkt auch Need for Speed 3 deutlich unschöner.

gen Sie die Rolle des Polizisten, stützen Sie sich bei der Verkehrssünderverfolgung auf eine spezielle Pursuit-Corvette.

Passend zu den Luxusautos und ganz im Sinne der Need-for-Speed-Tradition werden die Wagen äußerst ausführlich vorgestellt. Statistiken mit Fahrleistungen oder Preisen bringen Ohren und Portemonnaie zum Schlackern, im Geschichtskapitel wird der Hersteller samt seiner gelungensten Werke vorgestellt, außerdem gibt es eine Dia-Show und eine kleine Kamerafahrt durch den Innenraum. Die sonore Stimme des »Der 7. Sinn«-Sprechers würzt die Präsentation mit schlauen Bemerkungen und (aus diesem Mund höchst unpassend wirkenden) guten Wünschen zu rasanter Fahrt und viel Vollgas.

Für das Rennen können Sie den Traumwagen Ihrer Wahl in diverse edle Farben hüllen oder sogar einen individuellen Farbton kreieren. Die Lackierung weist immer einen Metallic-Einschlag auf, der während des Rennens ganz prächtig Licht reflektiert. Zur flüssigen Darstellung wird deshalb die heute eigentlich schon obligatorische 3D-Karte nochmals ausdrücklich empfohlen. Die Cockpitperspektive, die dank der Originalarmaturen das »Seht mal, in was für einem tollen Auto ich sitze«-Gefühl entscheidend verstärkt, benötigt sogar eine Voodoo-2-Karte mit 12 MByte Speicher. Im Grunde eine unverständliche Anforderung, denn durch den verkleinerten Bildausschnitt wird ja eigentlich Rechenzeit eingespart.

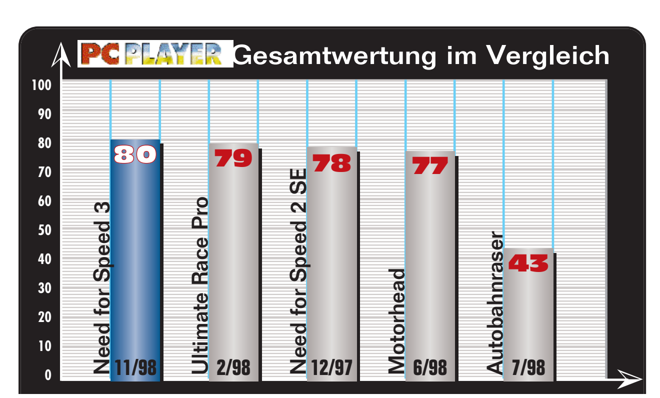
Auf Wunsch wird eine Karte des Kurses über den gesamten Bildschirm gelegt.

Der Fuhrpark der Polizei kann durch den Gewinn bestimmter Spielmodi aufgerüstet werden. Ein starkes Gerät ist der Pursuit el Niño, gegen den selbst ein Lamborghini Diablo kaum eine Chance hat.

Die geheime Bonusstrecke Empire City erinnert stark an die stählerne Stadt von Jules Verne.

Der Staat schläft nicht

Sie hetzen mit Ihrem Witwen-und-Waisen-Macher in fünf verschiedenen Modi über insgesamt acht Strecken. Jeweils drei Pisten sind sich untereinander ziemlich ähnlich, völlig einzig in ihrer Art sind nur die erste und die letzte (geheime) Strecke.



Need for Speed 3 setzt sich mit hauchdünnem Vorsprung an die Spitze der Actionraser. Der Abwechslungsreichtum des Programms und die belebenden Verfolgungsjagden mit der Polizei geben ihm den Vorzug vor dem Fahrgefühl von Ultimate Race Pro. Das ist ebenfalls ein hervorragendes Spiel, leider fehlen ihm aber Ligen und Bonuswagen. Auch die Special Edition von Need for Speed 2 zählt dank des 3Dfx-Supports zur Oberklasse. Elegante Stecken, brillante Lichteffekte und harte Gegner zeichnen den Überraschungserfolg Motorhead von Gremlin aus. Und der Autobahnraser wurde in den letzten Monaten zwar ein großer Verkaufserfolg, zurückzuführen ist dies aber eher auf den griffigen Namen und geschickte Marketingkampagnen als auf den dürftigen spielerischen Gehalt.

Roland Austinat ★★★★★

Es gibt Dinge, die man im richtigen Leben nie tun würde: etwa nachts um drei in einem verschneiten Bergkaff in den Lamborghini klettern und mit einem nicht minder verrückten Sportsfreund um die Wette und der Polizei davonfahren. Die dritte Sucht nach Geschwindigkeit bietet Spaß pur und tröstet mich über die flaue Special Edition des zweiten Teils hinweg, die ja sooo viel Neues nicht geboten hat.

Zwar moniert der eine oder andere Kollege, daß Joystick- respektive Lenkradbewegungen nicht 1:1 auf das Fahrzeug übertragen werden, doch wofür gibt es das Pedal links vom Gas? Die Boliden drehen sich dann herrlich in enge Kurven ein und richten ihre Schnauze wieder Richtung Fahrbahn aus. Neben meinem Liebling, dem Hot-Pursuit-Modus, ist an NfS 3 alles dran, was die Serie so erfolgreich machte: Zahlreiche Spielvarianten mit geheimen Strecken und Autos, eine Wagengalerie und natürlich die Kultstimme von Egon »Der 7. Sinn« Hoegen. Ölen Sie Ihr Lenkrad und schrauben Sie die Pedale am Boden fest – nie hatte der Spruch »Wer bremst, verliert!« mehr Gültigkeit.

- + Rasen ohne Reue
- + Kurse lang und abwechslungsreich
- + Edle Lichteffekte
- + Mitreißende Musik
- − Geringer Simulationsanspruch



Um dem Spieler einen weiteren Anreiz zu geben, lassen sich in fast jedem Modus Bonuswagen gewinnen: ein verbesserter Jaguar, neue Polizeigeschosse und als Höhepunkt der Mercedes CLK-GTR, von dem Sie auf gewöhnlichen Straßen nicht mal die Rücklichter zu sehen bekommen, da er eigens für die GT-Meisterschaft konstruiert wurde.

Die Modi sind abwechslungsreich und bieten selbst Profis genug Herausforderungen. Das liegt am typischen Need-for-Speed-Mix: Neben normalen Rennen, Turnier und Knockout-Wettbewerben gibt es auch noch die aufregende Verfolgung. Hier sind Sie auf der Strecke mit den Gegnern nicht allein, sondern müssen zudem auf Trantüten achten, die sich tatsächlich an das Tempolimit halten. Außerdem ist die Polizei präsent und hat überall Radarfallen aufgebaut. Geraten Sie in eine solche (und das läßt sich kaum vermeiden, wenn Sie siegen wollen), schlägt die Staatsgewalt mit aller Macht zu. Über Funk werden zum Beispiel andere Einsatzfahrzeuge alarmiert, die Sie dann an bestimmten Brennpunkten erwarten und Ihnen spektakulär über die Straße kurvend den Weg zu versperren suchen. Zum Glück können Sie ebenfalls den Polizeifunk abhören und sich so wenigstens auf die schlimmsten Gemeinheiten vorbereiten: Straßensperren und die gefürchteten Krähenfüße.





Vergleich von Realität und Spiel: So sieht ein Jaguar von innen aus. Unverständlicherweise kommen nur Besitzer einer Voodoo-2-Karte in den Genuß der Cockpitperspektive.

Je nach Rennstrecke werden Sie von verschiedenen Modellen verfolgt. Im Gebirge machen die Sheriffs Ihnen mit verblüffend anzugsstarken Jeeps das Leben schwer, die auf Wüstenstrecken durch die normalen schwarzweißen US-Dienstfahrzeuge ersetzt werden. Als ultimative Waffe kommt aber überall die bereits erwähnte Polizei-Corvette zum Einsatz, die Sie im Verfolgungsmodus selber pilotieren dürfen.

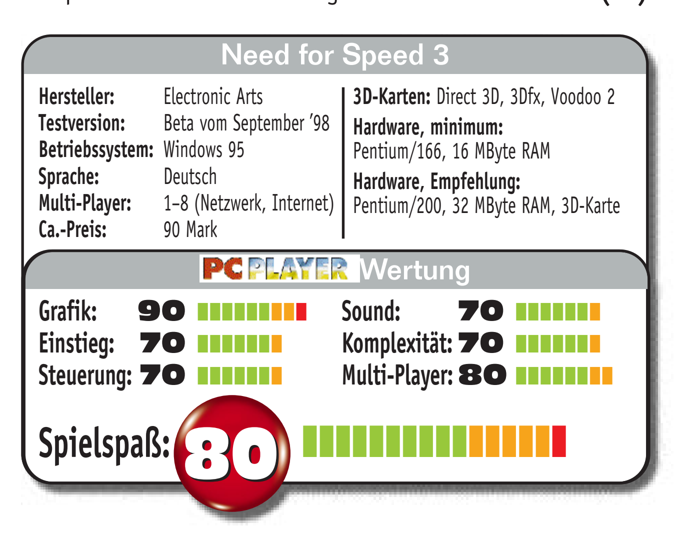
Wenn Sie in diese Rolle schlüpfen, gelten plötzlich völlig neue Regeln. Unten links wird eine Anzeige eingeblendet, die alle aktuell vorhandenen Rowdys und deren Geschwindigkeitsübertretungen darstellt. Schalten Sie dann Ihre Sirene ein, wird auf dem Radar die genaue Position eines Gesetzesbrechers in Relation zu Ihrer eigenen angezeigt. Ihre Corvette wird genau vor das Fluchtfahrzeug gesetzt und selbiges rüde abgeblockt. Sobald die Mini-Kolonne steht, springen Sie blitzartig auf die Straße und sperren den Widerling ein. Gelingt es Ihnen, während eines Rennens alle Teilnehmer zu verhaften, entspricht das einem Rennsieg im normalen Modus. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★★

Mit Unmut registriere ich seit einigen Monaten den großen Erfolg des »Autobahnrasers«. »Ohne Gnade über deutsche Autobahnen« hieß es in der Werbung. Wie würden die Käufer, die sich in den meisten Fällen vermutlich wenig mit Spielen auskennen, wohl auf ein Programm wie Need for Speed 3 reagieren? Die Frage ist leicht zu beantworten: den Raser ohne Gnade in eine deutsche Aschentonne kloppen.

Die Atmosphäre ist hier (insbesondere im Verfolgungsmodus) geradezu beängstigend dicht, die Grafik eine Klasse für sich. Die außergewöhnlich langen Rennstrecken bieten selbst Panoramablick-Touristen viel fürs Auge und enthalten zudem einige versteckte Abkürzungen, mit denen sich entscheidende Sekunden herausfahren lassen. Die verschiedenen Spielmodi verlangen deutlich unterschiedliche Fahrkünste: Mit den ersten Grundrennen kommen selbst Novizen gut zurecht, der Turniermodus aber fordert den ganzen Mann. Und das besondere Flair der unbezahlbaren Luxusautos wirkt nach wie vor Wunder. Wer die Need-for-Speed-Reihe als ernstzunehmende Simulation angeht, wird freilich enttäuscht sein. Sie repräsentiert viel eher eine automobile Einführung in die glanzvolle Welt der oberen zehntausend Führerscheinbesitzer. Und diese Funktion erfüllt sie vorbildlich. Schade finde ich allerdings, daß die Wagen immer noch unzerstörbar sind und nur Polizeiautos in Brand geraten können. Zermürbende Sorge um den bildhübschen fahrbaren Untersatz hätte sicher noch mehr Würze ins Spiel gebracht.

- **+ Feine Grafik**
- **+ Abwechslungsreiche Spielmodi**
- **+ Fordernde Computergegner**
- **+ Dichte Atmosphäre**
- **– Fahrverhalten gewöhnungsbedürftig**
- **– Unbefriedigender Motorenklang**



Need for Speed 3

Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Beta vom September '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Voodoo 2
Hardware, minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 80

GOLD PLAYER

Rennspiel für Profis

Grand Prix Legends

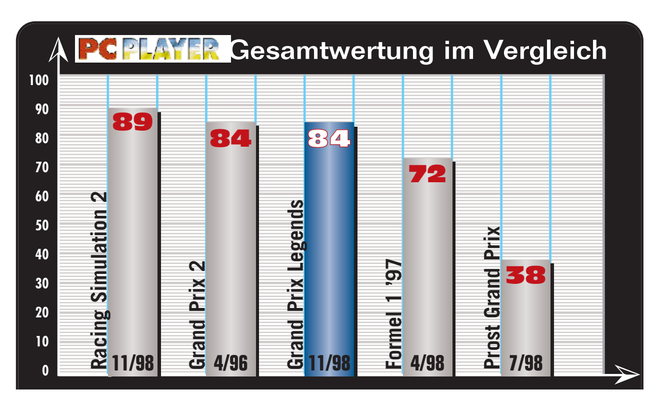
Wer virtuelle Formel-1-Weltmeisterschaften sammelt wie andere Leute Briefmarken, sollte sich mal die »Grand Prix Legends« zu Gemüte führen: Dabei lernen selbst Profis die Tugend der Bescheidenheit zu schätzen.



»Die Straße gleitet fort und fort, ich folge ihr, so schnell ich kann ...« Am Steuer eines Lotus-Ford aus dem Jahr 1967 folgen Sie der Piste besonders schnell. Und mit Ihnen etliche andere Oldtimer. (800x600)

Plötzlich steht dieser gewaltige Stier vor Ihnen, ein tückisches Grinsen umspielt seine Lefzen. »Ich bin der Bulle der ungezügelten Gewalt«, dröhnt das Untier. »Meine Mutter ist der zündende Funke des Verbrennungsmotors, meine Väter sind die satanischen Knechte von Papyrus. Die Kraft von 400 Pferden kann sich nicht mit meiner Macht messen. Nur die Mutigsten wagten es vor vielen Jahren, mich zu reiten. Nun biete ich dir eine Gelegenheit! Wirst du dich erkühnen, auf meinen Rücken zu klettern?«. Dann verwandelt sich der gewaltige Bulle in ein Rennauto aus dem Jahre 1967 und donnert über Ihren Computermonitor.

Jim Clarke, Jochen Rindt und wie Sie alle hießen wußten schon, wovon Sie sprachen, als Sie vor über zwanzig Jahren die Fahrt in den damaligen Rennautos als »Ritt auf dem Bullen« bezeichneten. Spoiler gab es nicht, Sicherheitsvorkehrungen für die Piloten ebensowenig. Kaum eine Epoche findet man in der Geschichte des Motorsports, in der die Piloten mehr riskierten oder einen höheren Blutzoll bezahlten. Und doch erscheint sie uns heute wie die gute alte Zeit; wenig Werbung, keine Sponsoren, zwischen den Fahrern herrschte ein bei ihren Nachfolgern längst vergessener Ehrenkodex.

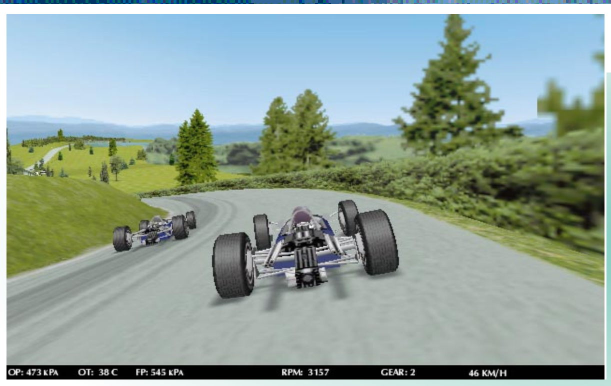


Der neue Branchenführer ist der F1-Renner von Ubi Soft. Er verkörpert die gelungene Synthese aus feiner Grafik und feinem Fahrgefühl. Altmeister Grand Prix 2 hat bei der Grafik reichlich Staub angesetzt, besitzt aber grundgute innere Werte und ist sehr realistisch (abgewertet). Taufrische Ideen aus den 60er Jahren katapultieren Grand Prix Legends in den exklusiven Club der Gold-Player-Spiele. Formel 1 '97 tarnt sich als Simulation, ist aber eigentlich »nur« ein flottes Actionrennspiel. Und Prost Grand Prix zeigt, wie man es nicht machen soll: keine Ideen, schlappes Fahrgefühl, dröge Grafik.

Die Rennwagen

Die Rennspielfirma Papyrus ließ sich von melancholischen Gefühlen übermannen und schickt Sie auf Zeitreise. An Bord von sagenumwobenen Rennwagen wie dem Lotus-Ford 49, dem Repco Brabham BT24 oder dem Ferrari 312 dürfen Sie sich auf


Der BRM P115 von British Racing Motors ist ein typischer Engländer, leicht versnobt, aber mit Charakter. Als einziges Fahrzeug besitzt er ein Sechs-Gang-Getriebe, das mit einem Schalthebel zur Linken bedient wird. (640x480)



Legende Nürburgring: Die längste und gefährlichste Formel-1-Rennstrecke, die es je gab. Auf der Fahrt über mehr als 22 Kilometer durch die urwüchsige Eifel verloren die Rennwagen immer wieder den Bodenkontakt.

German Grand Prix

5 laps, 114.2 km

Nürburgring
174 turns, 22.834 km

Wippermann
Hohe-Acht
Brünnchen
Pflanzgarten
Kesselchen
Bergwerk
Karussell
Döttinger Höhe
Breidscheid
Schwalbenschwanz
Wehrseifen
Antoniusbuche
Kallenhard
Metzgesfeld
Adenauer-Forst
Fuchsröhre
Tiergarten
Nordkehre
Aremberg
Hatzenbach
Schwedenkreuz
Flugplatz
Südkehre



elf Originalrennstrecken versuchen. Die Unterschiede zu heute fallen jedem, der sich auch nur ganz am Rande für die Formel 1 interessiert, sofort ins Auge. Zuallererst wäre das Aussehen der Wagen und ihr Fahrverhalten zu nennen. Wegen der fehlenden Spoiler, den relativ schmalen Reifen und den nicht im Windkanal getesteten Karosserien fahren sie sich extrem giftig. Ohne Übung endet jede Tour unerbittlich im nächsten Graben. Damit Sie ohne langes Lavieren zurückfinden, wurde eine Reset-Funktion eingebaut, die Sie blitzartig wieder auf die Piste teleportiert. Die ersten paar Fahrstunden hindurch begleitet Sie diese Funktion als lebensnotwendiges Hilfsmittel, da Sie zunächst fast so oft von der Strecke bröseln, wie Michael Schumacher Fans in Deutschland bestitzt. Ehrlich! Wenn Sie beschleunigen oder Ihre Geschwindigkeit ungefähr beibehalten, neigen die altmodischen Verbrennungskraftwagen zum Untersteuern, wenn Sie bremsen, tendieren sie dagegen zum anderen Extrem und übersteuern. Das wird grafisch sehr gelungen dargestellt, da die Karosserie sich je nachdem stetig nach vorn oder hinten neigt.

Einige Fahrzeuge fahren sich leichter als andere, wir empfehlen Ihnen aber in jedem Fall ein Lenkrad als Eingabemedium. Jedes Rennspiel steuert sich damit besser, bei »Grand Prix Legends« ist der Kauf aber praktisch obligatorisch, da Sie nur mit einem Joystick ausgerüstet viel zu ungenau navigieren. Zur Verdeutlichung der bevorstehenden Probleme sollten Sie unseren Erste-Hilfe-Kasten mit Fahrtips für Einsteiger lesen. Neben unterschiedlichen Cockpits zeichnen sich die Wagen auch durch individuelle Motorengeräusche aus. Am bissigsten klingt der Ferrari, der Motor des BRM P115 mit seinen 16 Zylindern (!) tönt dagegen »very british«; sehr zurückgenommen und seriös, beinahe schon wie ein Rolls Royce. Alle Wagen besitzen große Rückspiegel, die das Umfeld und die Gegner in bisher unerreichter Qualität darstellen. Bei Überholvorgängen treten dort dennoch manchmal tote Winkel auf. Es ist daher möglich, per Knopfdruck kurz nach links oder rechts zu blicken.

Was Sie auf unseren Fotos übrigens nicht erkennen können: Ober- und unterhalb des sichtbaren Bereichs befindet sich stets ein großer schwarzer Streifen, der das Monitorfeld stark einschränkt. Wir können nur raten, ob dieser Cinemascope-Effekt zur Erzeugung von höherem Vergangenheits-Flair oder zur Einsparung von Rechenkraft eingebaut wurde.

ERSTE HILFE

Es ist anfangs wichtig, nie zu abrupt zu beschleunigen oder zu bremsen. Allmähliche Manöver sind für die Stabilität viel besser. Erst wenn Sie gelernt haben, plötzliches Ausbrechen des Fahrzeugs durch Gegenlenken zu neutralisieren, ist eine radikalere Fahrweise angebracht.

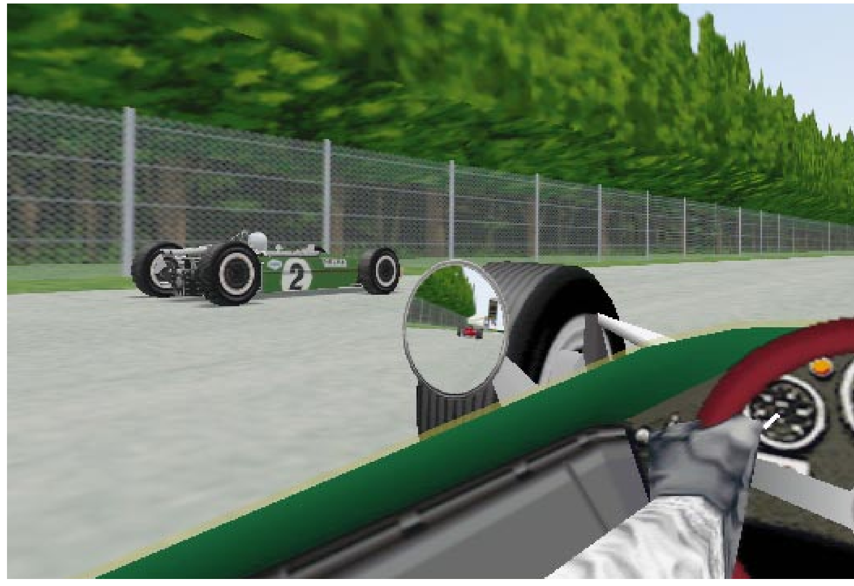
Der Wagen wird durchs Gas auf der Strecke gehalten. Geben Sie ihm selbst in steilsten Kurven wenigstens etwas davon.

Auf keinen Fall sollten Sie in einer Kurve bremsen, immer nur auf der Geraden davor. Die Bremsspuren auf der Piste sind eine gute Hilfe für die Wahl des richtigen Bremspunkts.

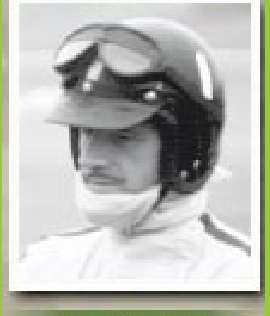
Wenn Sie in einer Kurve an Bodenkontakt zu verlieren drohen, gehen Sie ganz kurz vom Gas, damit der Wagen wieder haftet. Aber nicht zu lange, denn sonst übersteuert er.

Vorsicht, die Wagen besitzen kein synchronisiertes Getriebe. Schaltvorgänge in einer Kurve können den Boliden wegen des plötzlichen Kraftzuwachses verreißen. Durch weniger Gas während des Schaltens läßt sich dem begegnen.

Sind Sie in einer Kurve zu schnell, können Sie mit Glück einen Unfall verhindern, indem Sie gleichzeitig aufs Gaspedal und die Bremse treten (Lenkrad!). Aber wirklich nur als allerletztes Manöver einsetzen.



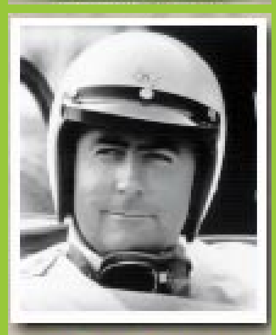
Es kann sinnvoll sein, nach links oder rechts Ausschau zu halten. Nur so erkennen Sie genau, ob Ihre Geschwindigkeit zum Überholen tatsächlich ausreicht.



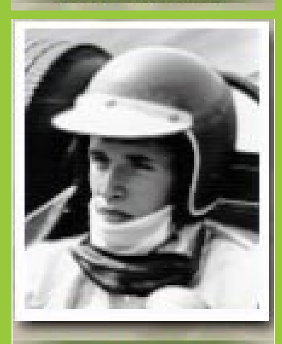
GRAHAM HILL



JOCHEN RINDT



JACK BRABHAM



JACKY ICKX

Aus dem Fotoalbum des Rennsports: Der Draufgänger Hill, Vater von Schumis langjährigem Konkurrenten Damon Hill, überlebte seine Leidenschaft ebensowenig wie Rindt, der 1970 auf dem Hochgeschwindigkeitskurs von Monza verunglückte. Dem umschwärmten Österreicher nützte sein posthum verliehener Weltmeistertitel wenig, immerhin wurden die Sicherheitsbestimmungen als Reaktion auf den Schock durch seinen Tod verschärft. Der dreimalige Weltmeister Sir Brabham (Australien) fuhr mit einem Rennwagen seines eigenen Rennstalls. Ickx aus Belgien errang sechs seiner acht Grand-Prix-Siege auf Ferrari.

Die Rennstrecken

Vor 21 Jahren fand die Formel-1-Weltmeisterschaft an Orten statt, von denen sich viele schon lang nicht mehr auf dem Fahrplan befinden. Zu diesen Exoten gehört neben Kyalami in Südafrika oder dem schnellen Kurs von Rouen in Frankreich natürlich auch die legendäre Nordschleife des Nürburgrings. Selbst Experten müssen sich somit an neue Strecken gewöhnen. Bekannte Kurse wie Monza oder Spa besaßen eine andere Streckenführung, verlangsamende Schikanen gab es so gut wie keine. Sie können daher wesentlich mehr Gas geben; Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 300 Stundenkilometer sind trotz der im Vergleich zu heute geringen Motorleistung da keine Seltenheit.

Der Nürburgring zeichnet sich neben seiner großen Länge noch durch einige Steilkurven aus, die bei richtigem Anfahren ebenfalls unerwartet hohe Kurvengeschwindigkeiten ermöglichen. Außerdem sind die Kurse bei weitem nicht so eben, wie es heutzutage üblich ist. In stetigem Auf und Ab winden sie sich beispielsweise in Kanada oder Südafrika durch kleine Hügellandschaften und sorgen so für zusätzliche Schwierigkeiten.

Die Grafik wirkt nicht immer so spektakulär. In der hohen Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten sind die Strecken zwar farbenfroh, aber trotz 3D-Unterstützung nicht unbedingt auf der Höhe der Zeit. Außerdem muß dann ein wirklich leistungsstarker Prozessor in Ihrem Computer sitzen. Die Standardauflösung von 640 mal 480 sorgt für Erleichterung, wirkt aber im direkten Vergleich leicht verschwommen. Doch trotz mangelnder

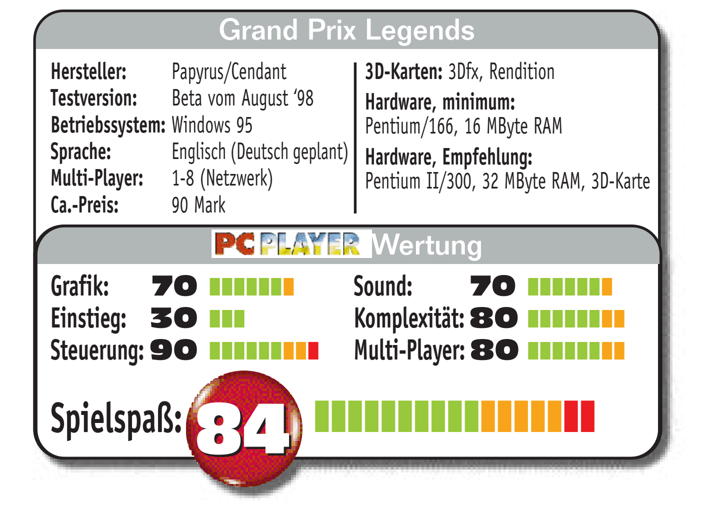


Ein leicht zu bedienender Videorecorder verewigt die spannendsten Rennmomente auf Festplatte.

Tiefenschärfe können Sie insbesondere bei Talfahrten weit, weit nach vorn blicken. Gelegentlich schlängelt sich das Band vor Ihnen kilometerlang durch Wiesen und Felder.

Ganz allgemein erkennen Sie an vielen kleinen Details, daß Sie sich im Jahre 1967 befinden: Zu Beginn eines Rennens gibt keine Ampelanlage das Startsignal, statt dessen steht ein Posten dicht am Asphalt und wedelt mutig mit seiner Fahne. Stellenweise fahren Sie über kaum ausgebaute Wege, die von kleinen Zäunen flankiert werden, hinter denen argloses Publikum Ihre Fahrkünste bewundert. Die gefährlichsten Kurven werden immerhin durch in die Fahrbahn montierte halbe Reifen oder Strohballen abgesichert. Aber in Monaco sollten Sie die alte Nachtschwärmerregel beherzigen, daß Straßenlaternen bei Konfrontationen niemals nachgeben!

Die Anwesenheit von fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden könnte in Ihnen das Gefühl entstehen lassen, daß auf der untersten Stufe das Fahren eigentlich ziemlich leicht sein müsse. Doch das wäre ein gefährlicher Irrtum: Die Fahrphysik ist auf allen Stufen gleich schwer zu beherrschen, und die Computerspieler fahren immer sehr gut. Lediglich gegen Wände oder Bäume können Sie auf Stufe »Einfach« problemlos scheppern, und die Rennen dauern weniger lang. Gönnen Sie Ihrem Wagen stets etwas Tuning in der Box; die einzelnen Optionen sind nicht leicht zu beherrschen, aber für den Sieg wichtig. **(uh)**



Meinungen zu Grand Prix Legends

+ Tolle Fahrphysik

+ Reiz des Neuen

+ Detailverliebte Cockpits

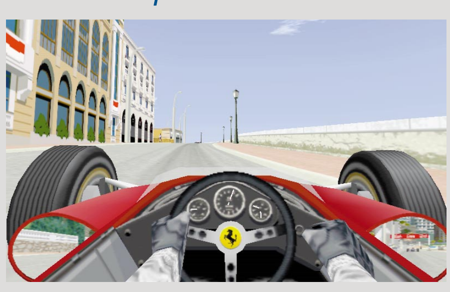
+ Riesige Rückspiegel

+ Gute Video-Funktion

Udo Hoffmann ★★★★★

Wenn Spieletester ihre Artikel mit einem seltsamen Einstieg beginnen (siehe Einstieg auf Seite 118), kann dies ein sehr schlechtes Zeichen sein. Doch siehe! – in diesem Fall ist es eine Verbeugung vor einer tollen Formel-1-Simulation mit Ideen und der besten mir bekannten Fahrphysik. Ich gestehe: Weltmeister mit einem modernen Rennwagen bin ich schon gewesen. Und der Reiz, mit einem weiteren Programm (es mag noch so gut sein) erneut den Titel zu holen, hält sich in engen Grenzen. Mit Grand Prix Legends kehrt aber Frische ins Spiel zurück, wo Abgeklärtheit und Routine eingezogen waren. Die Fahrt mit den bizarren Zigarrenautos ist so realistisch und daher auch so schwierig, daß ich den Schweiß in Strömen von mir gebe, selbst wenn ich nur auf der Jagd nach einer besseren Rundenzeit bin. Wie erzählte mir doch David Kaemmer, einer der Verantwortlichen von Papyrus, noch in PC Player 9/98: »Die ultimative Simulation ist so gut, daß ich beim Fahren richtig Angst bekomme.« Jeder gut gefahrene Abschnitt verstärkt dieses Angstgefühl; die letzte Kurve, die man sonst im Schlaf beherrscht, wird auf einmal zu einem gigantischen Hindernis. Wird sie aber gemeistert, weiß man, wofür man gekämpft hat. Das Triumphgefühl ist unbeschreiblich. Und wenn ich dann erst einmal mit den Computerfahrern mithalten kann ...

»Mit Grand Prix Legends kehrt Frische ins Spiel zurück.«



Papyrus hat konsequent auf ideales Fahrverhalten und weniger auf überragende Grafik oder aufwendige Videofilme gesetzt. Gelegenheitsfahrer sind deshalb hoffnungslos überfordert: Anders als in Colin McRae Rally ist auch der Einstieg enorm schwierig. Fahrhilfen gibt es nur wenige, und ohne Lenkrad ist man sowieso chancenlos. Wer einfache und actionlastige Rennspiele bevorzugt, wird Grand Prix Legends hassen und in den nächsten Mülleimer befördern. Doch gewiefte, mit allen Wassern gewaschene Piloten dürften lauthals jubeln: Die Eigernordwand der Rennsimulationen erwartet sie.

− Lenkrad unabdingbar

− Nur für Profis

− Grafik nicht Top

+ Sehr hoher Grad an Realismus

+ Prima Motorgeräusche

+ Klasse Atmosphäre

Martin Schnelle ★★★★★

Beim ersten Antesten der Demo hatte ich Zweifel, ob Grand Prix Legends so toll sein würde. Realismus in allen Ehren, doch wer will schon ständig aus der Kurve fliegen und selbst auf Geraden ins Schleudern kommen? Sogar mit allen Fahrhilfen können Sie zunächst das Vollgas geben vergessen. Nach einigen Stunden jedoch kommt es ans Tageslicht: Das Fahrzeug läßt sich beherrschen. Die heutige ABS- und Servolenkung-verwöhnte Generation von Fahrern hat da natürlich Schwierigkeiten. Hier dagegen wird Fahren pur geboten. Die hochmotorisierten Seifenkisten lassen eine Art Super-Go-Kart-Feeling aufkommen, vor allem die unterschiedlichen Motorengeräusche erzeugen Atmosphäre. Und so dauert es gar nicht lange, bis ich mit nostalgisch verklärtem Gesicht vor dem Monitor sitze.

Ständig muß man auf der Hut sein, um nicht die Kontrolle über den Wagen zu verlieren, vor allem in den Kurven sollten Sie ständig nachkorrigieren. Richtig zittrig werde ich nach langen Geraden vor den Kurven; schaffe ich es noch, die Geschwindigkeit herunterzunehmen, oder ist der mühsam herausgefahrene Vorsprung sofort wieder dahin? Im Vergleich zu modernen Rennwagen ist die Bremskraft äußerst bescheiden. Doch mit richtig dosiertem Gas und Bremse habe ich schon bald heraus, wie man sich möglichst nicht dreht, sondern die Ideallinie finden kann.

»Mit nostalgisch verklärtem Gesicht sitzt der Tester vor dem Monitor.«



In der Tradition von Indy Car und NASCAR Racing führt Papyrus ihre Produktphilosophie fort. Falls Ihnen diese Spiele schon gefallen haben und Sie keinen Bleifuß besitzen, werden Sie an den Formel-1-Legenden Ihre helle Freude haben. Alle Action-Raser hingegen sollten einige Proberunden drehen, zumal sie auch nicht mit optischen Leckerchen verwöhnt werden – wie zum Beispiel die affenartig langen Arme des Boliden-Piloten.

− Einstieg sehr schwierig, für Anfänger ungeeignet

− Fahrerarme wirken merkwürdig lang

Grand Prix Legends im Vergleich

So unterschiedlich wie nur möglich: Nostalgiker »Grand Prix Legends« und die beiden hochmodernen Franzosen »F1 Racing Simulation« und »Racing Simulation 2«.

Grand Prix Legends (Spielspaß: 84) | Racing Simulation 2 (Spielspaß: 89) | F1 Racing Simulation (Spielspaß: 87)

Fahrverhalten





GPL: Die realistischste Fahrphysik aller Rennsimulationen verlangt auch das zarteste Händchen am Steuer. Unfälle sind anfangs eher Regel als Ausnahme.

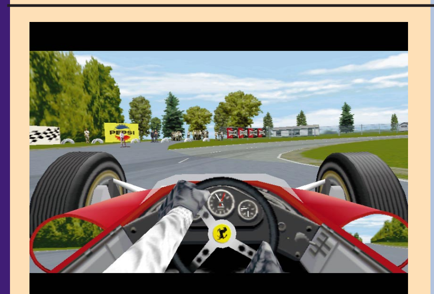


RS 2: Eindeutig schneller am Limit als sein Vorgänger. Ein paar Eingewöhnungsrunden sind angebracht, sonst werden die Reifen nur unnötig strapaziert.



F1 Racing: Ihr Bolide fährt sich im Grunde gutmütig und muß in den Kurven schon ordentlich getreten werden, um die Bodenhaftung zu verlieren.

Cockpits



GPL: Zwei schwarze Balken oben und unten verkleinern das Blickfeld leider etwas. Wirklich gut gelungen aber sind die riesigen Außenspiegel.



RS 2: Kein großer Unterschied zu Teil eins. Etwas schickere Farben, die Tankanzeige wird permanent eingeblendet. Die Spiegel sind nach wie vor winzig.



F1 Racing: Übersichtlich, mit zahlreichen Informationen, die während des Rennens eingeblendet werden. Jedes Team hat ein leicht anderes Cockpit.

Rennstrecken



GPL: Es existieren elf Rennstrecken aus dem Jahre 1967. Alle besitzen unverwechselbare Charakteristiken und werden durch Original-Plakate präsentiert.



RS 2: Hier tummeln sich die 17 Strecken der Saison 1997. Die beiden neuen Kurse Jerez und A1-Ring wirken noch einen Hauch schöner als die alten.



F1 Racing: 16 Rennstrecken der Saison 1996 stehen zur Wahl. Sie erhalten Informationen über die aktuellen Bestzeiten und über das betreffende Land.

Besonderheiten



GPL: Das ganze Spiel ist eigentlich eine einzige Besonderheit. Positiv hervorheben kann man aber trotzdem den leicht zu bedienenden Videorekorder.



RS 2: Der Klassik-Modus ist ein nettes Extra: Sie wagen sich mit ihm auf der Bonusstrecke »Grüne Hölle« in die frühesten Anfänge der Formel 1 (1950).



F1 Racing: Ubi Soft erstellte einen vorbildlichen Mechanikermodus, der vom neuen Programm zu Recht fast 1:1 übernommen wurde.

GOLD PLAYER

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Racing Simulation 2

Noch kein Jahr vorbei und schon verwöhnt uns Ubi Soft mit einer Fortsetzung ihrer hochklassigen Formel-1-Simulation. Verwöhn, streichel, schnurr. Doch gelingt es, die Güte des Vorläufers noch zu übertrumpfen?

Acht Zehntel hinter dem älteren Schumacher; dieser Fahrer zeigt nur wenig Respekt vor dem zweimaligen Weltmeister.

»Es ist ein spannendes Rennen, meine Damen und Herren. D. Hugues, der Champion des Vorjahres, steuert seinen Harrows so verwegen über den Kurs, daß man um sein Leben fürchten möchte. Wo ihm doch M. Schmidtke, sein alter Widersacher von Errari, so dicht auf den Fersen ist. Hugues kann Schmidtke nicht ausstehen, er mag seinen roten Rennoverall nicht, er schielt voll Mißgunst auf dessen exorbitantes Gehalt, er verachtet seine Art zu atmen. Nun hat Hugues endlich die Gelegenheit, es Schmidtke heimzuzahlen. Da, der Errari-Fahrer wagt in der Dunlop-Kehre einen Vorstoß, doch Hugues hat damit gerechnet und ...«

Verlassen wir diese Reportage. Haben Sie erkannt, um welchen Motorsport es ging? Manches kommt Ihnen bekannt vor, aber die Namen haben Sie ein wenig verwirrt? Nicht erst groß grübeln; die Programmierer bei Ubi Soft, Formel-1-Fans wie sonst kaum jemand, haben bewiesen, daß sie auch clevere Geschäftsleute sind. Bei ihrem Spiel »Racing Simulation 2« verzichteten sie aus Kostengründen auf eine offizielle FIA-Lizenz und statteten Teams wie Fahrer mit Phantasienamen aus. Kein Grund zur Panik: Mit einem Editor können Sie jeden Fahrer namentlich in Form bringen. Lediglich bei Umlauten wie dem »ä« eines gewissen Häkkinen treten Probleme auf. Und auch die Wagenlackierung entspricht nicht ganz dem Bild, das Sie im Gedächtnis haben. Doch was soll's, man gewöhnt sich schnell daran. Übrigens, liebe FIA, auf den Fotos dieses Artikels wurden alle Namen schon von uns geändert.





Gewohnt grandios sind die nahezu filmreifen Perspektiven, hier einmal beim Fahren schräg von hinten sowie von einer fest installierten Kamera.





Was bei den Boliden des Hauptprogramms schwierig ist, fällt mit ihren Vorgängern aus den 50er Jahren leicht: das Fabrizieren von Überschlägen. So bewies der Fahrer von Welt damals Lebensfreude und Nonkonformismus.



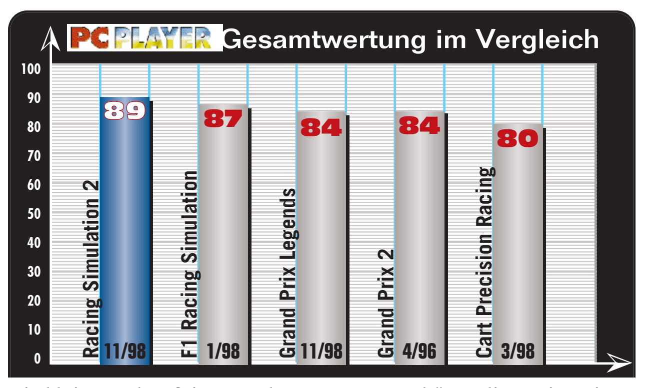
Seltsam: Wo sich Männer in roten Overalls herumtreiben, da fühlt sich ein Eddy Irvine wohl. Seltsam fürwahr.

Was gibt es Neues?

Auf den ersten Blick wenig. Nach wie vor wollen Sie Weltmeister in der höchsten Motorsportklasse der Welt werden, nur daß es diesmal um den Titel der Saison '97 geht. Sie fahren auf 17 über die ganze Welt verstreuten Strecken. Der A1-Ring Zeltweg in Österreich ist neu dazugekommen, auf dem Nürburgring wird nicht mehr für Europa, sondern um den Großen Preis von Luxemburg gefahren, und Portugal verliert Estoril an einen zweiten Kurs in Spanien, Jerez. Wählen Sie als alter Kämpe einen bekannten Kurs aus, dürften Sie sich zunächst wieder im ersten Teil wähnen, so winzig wirken die Unterschiede. Die Rundkurse erscheinen im bekannt detaillierten, nicht aufpoppenden Outfit, das Cockpit an Bord Ihres Geschosses enthält Anzeigen für Geschwindigkeit, Drehzahl und ähnlich wichtige Dinge. Außerdem gibt es eine dritte Außenperspektive, die knapp über der Rennwagenspitze ange-



Auch nicht schlecht: Das mangels Lizenz stark verfremdete Design des Williams-Teams.



Mit kleinen, aber feinen Verbesserungen verdrängt die Racing Simulation 2 ihren Vorläufer von der Pole-Position der Rennsimulationen. Dieser wird hiermit um 3 Punkte abgewertet; übrigens genauso wie das betagte, aber immer noch äußerst beliebte Meisterwerk Grand Prix 2 des introvertierten Briten Geoff Crammond. Mit Schwung und der besten Fahrphysik steuert Grand Prix Legends in die obersten Ränge; der hohe Anspruch läßt aber nur erfahrene, lenkradbewährte Profis in hemmungslosen Jubel ausbrechen. Und Cart Precision Racing richtet sich an Kenner der amerikanischen Indycar-Serie; gut zu fahren, übersichtliche Mechanikermenüs, nur an der Grafik hapert's etwas.

Martin Schnelle ★★★★★

Als ich das erste Rennen gefahren bin, war ich enttäuscht. Auf den ersten Blick kann man das Programm nicht vom lizenzbehafteten Vorgänger unterscheiden. Selbst die Menüs sehen völlig gleich aus. Erst beim zweiten Hinsehen fallen die Neuerungen auf: Der Historien-Modus, in dem Sie mit 50er-Jahre-Schlitten durch bäuerliche Gegend rasen, ist nett gelungen. Eine weitere Bereicherung stellen die zehn Szenarien dar, in denen Sie beispielsweise Damon Hill verkörpern, der trotz eines leichten Motorschadens noch gewinnen will. Außerdem können Sie nun noch leichter mit den Telemetriedaten arbeiten. Ansonsten wurden nur marginale Verbesserungen durchgeführt, und die Rückspiegel sind für meinen Geschmack nach wie vor zu klein. Von solchen Kleinigkeiten aber mal abgesehen, ist die für Einsteiger und Experten gleichermaßen geeignete Racing Simulation 2 ganz klar die Nummer 1 in der Formel 1.

- + Gute Fahrphysik
- + Viele Optionen
- + Detailverbesserungen …
- − … aber wenig Innovationen
- − Rückspiegel zu klein





Nicht ganz so diffus wie in der Realität geht es während eines Regenschauers zu; die vorauseilenden Piloten sind noch gut zu erahnen.

siedelt wurde. Im Gegensatz zur Streckengrafik sind die Wagen grafisch deutlich überarbeitet worden und wirken realistischer denn je zuvor.

Völlig neu ist der sogenannte historische Modus; Sie haben hier die Wahl zwischen vier verschiedenen Modellen aus der Pionierzeit der Formel 1 Anno 1950. Mit diesen klar schwerer zu lenkenden Vehikeln fahren Sie auf einer recht langen Phantasiestrecke, der grünen Hölle. Die Traktion ist mangelhaft, Leistung aber im Übermaß vorhanden. Motor-Normierung war damals sowieso ein Fremdwort, zwischen sechs und zwölf Zylinder tuckerten unter der Haube. Bewegen Sie sich mit diesen Oldtimern längere Zeit zwischen ländlichen Fachwerkhäusern und starr blickendem Bauernvolk hindurch, werden Ihnen im direkten Vergleich die Rennwagen der Neuzeit dank Spoiler und hervorragender Straßenlage wie komfortabelst ausgestattete Familienkutschen erscheinen.

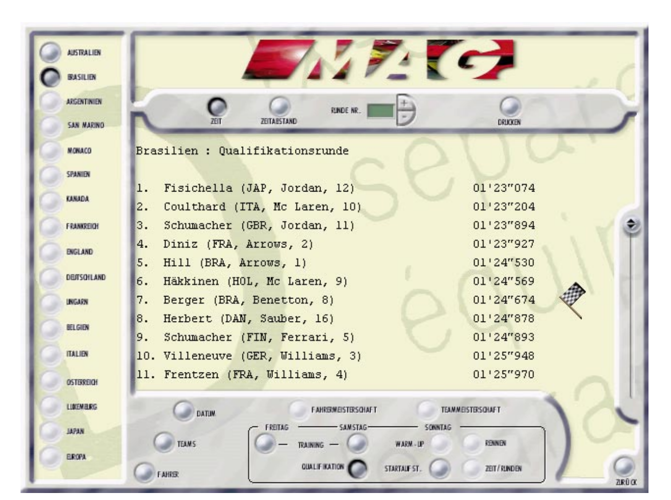
Obwohl: Auch deren Fahrverhalten wurde insgesamt leicht giftiger und ist schwerer zu handhaben. Im Einfach-Modus haben selbst Anfänger kaum Probleme, in den drei Realistisch-Modi jedoch müssen Sie mehr gegenlenken und sich behutsamer an das Limit herantasten. Für die Neuerung »Szenario« sollten Sie Ihren Wagen bedingungslos beherrschen; Sie werden hier mit besonders schwierigen Situationen aus den Karrieren verschiedener Rennfahrer konfrontiert. So müssen Sie als Eddy Irvine zum Beispiel dafür sorgen, daß Ihr Chef Michael das Rennen gewinnt, gleichzeitig aber sein stärkster Konkurrent auf die eine oder andere Weise »vom Weg abkommt«. Und agieren Sie am besten möglichst unauffällig. Für Fans mit viel Zeit und Muße hat Ubi Soft einen Karriere-Modus ins Spiel eingefügt. Als Jungspund, der frisch von der Rennfahrerakademie kommt, starten Sie hier bei einem vorgegebenem Micker-Team, das schon fast Mühe hat sich für die Rennen zu qualifizieren. Doch mit guten Leistungen während der Saison können Sie für Aufsehen und einem Vertrag bei einem besseren Rennstall sorgen; in der nächsten Saison sind dann vielleicht sogar schon Spitzenpositionen möglich. Sie merken, es handelt sich um einen epischen Programmpunkt, mit dem Sie sich viele Monate lang beschäftigen können.

Bewährte Optionen, kleine Schwächen

Zahlreiche Stärken der F1 Racing Simulation wurden fast eins zu eins übernommen. Kein anderer Rennsimulator bietet bis heute einen derart umfangreichen und dennoch leicht zu bedienenden Mechanikermodus. In zwölf Bereichen, die entweder den einfachen Fahrer- oder den komplizierten Ingenieur-Einstellungen angehören, können Sie Ihrer Lust am Schraubenzieher nahezu unbegrenzt Ausdruck verleihen. Nicht jeder stürzt sich allerdings gern auf solch durchtriebene Details wie Federung oder Drehstabilisatoren, die in den Ingenieur-



Editieren leicht gemacht: Neben Namen und Nationalität können Sie sogar das Gewicht und die Körpergröße des Rennfahrers verändern.



Im Rennfahrermagazin erhalten Sie ausführliche Statistiken und Informationen zur laufenden Saison.



Verblüffende und garantiert neue Einsichten in die Formel 1 gewinnen Sie durch die Betrachtung eines Rennwagen-Stoßdämpfers während der Fahrt.



Im Mechanikermenü sind nur Kleinigkeiten geändert worden. Allerdings gibt es nun für jede Rennstrecke ein gar nicht mal so übles eigenes Set-up.



Eben noch auf Platz eins, nun letzter. Ein Ausflug ins Kiesbett hat immer unangenehme Konsequenzen, die Kollegen warten nicht.

einstellungen auf Unbedarfte warten. Wer lieber nur fährt, schlägt diesen subversiven Elementen ein Schnippchen und wartet seinerseits auf offizielle Tuning-Tips, die sicher bald erscheinen werden.

Eine Telemetrie-Option läßt Sie Ihren Fahrstil besonders gut analysieren. Mit einer neuen kleinen Streckengrafik oben links im Bild werden die Angaben über Geschwindigkeit oder Drehzahl noch deutlicher. Und während eines Rennens werden Sie mit Informationen förmlich erschlagen. Anweisungen über Funk aus der Box, elektronische Einblendungen über den Abstand zum Vordermann oder Verfolger: Es dauert seine Zeit, bis Sie alle Daten auch aufnehmen und verarbeiten können.

Mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Fahrhilfe-Optionen können Sie sich das Spiel an Ihre individuellen Wünsche anpassen. Profis entscheiden sich gegen Traktionskontrolle oder ABS und können dann Bremse und Gaspedal wie rohe Eier behandeln; Anfänger sind aber gerade darauf nicht ausgesprochen erpicht. Sie dürfen sich außerdem noch über weitere Fahrassistenten wie Bremshilfen oder Schleuderkorrekturen freuen. Weitere Einstellmöglichkeiten geben Ihnen Verfügungsgewalt über zahlreiche Nebenkriegsschauplätze: Wollen Sie sich auch unterschiedlichen Witterungsbedingungen stellen, bei denen Regenschauer eine andere Bereifung und ein wesentlich behutsameres Fahrverhalten erfordern? Außerdem dürfen Sie bestimmen, welche Pannen Ihr Fahrzeug eventuell heimsuchen: In den Kategorien leichte und gravierende Schäden finden Sie vom einfachen Reifenplatzer bis zum anspruchsvollen Kolbenfresser alles, was die Arbeit Ihrer Mechaniker so spannend und abwechslungsreich macht.

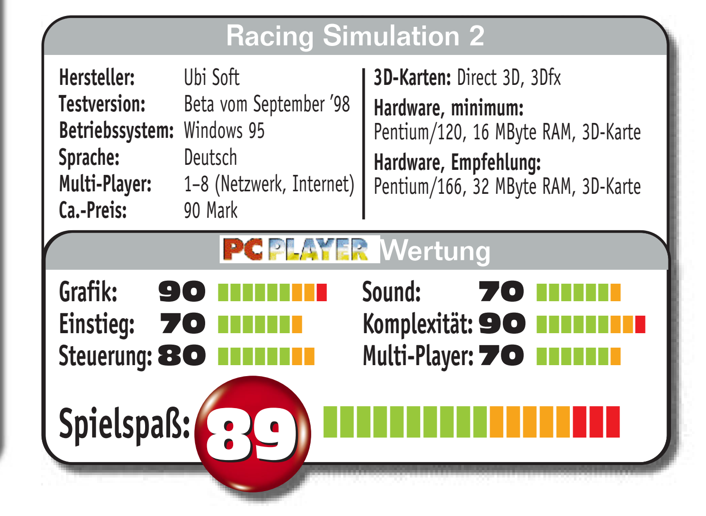
Da Racing Sim 2 dicht an der Realität operiert, befindet sich die Fahrersicht ganz knapp über dem Boden; für den Weitblick ist dies wenig förderlich. Unbekannte Kurse sollten vorsichtig angegangen werden, bis Sie den jeweiligen Grand Prix halbwegs auswendig kennen. Ein kleiner Nachteil des ersten Teils, der auf Fanseiten im Internet schon ausführlich diskutiert wurde, soll auch nicht unerwähnt bleiben. Die Computerfahrer sind auf höheren Schwierigkeitsstufen aggressiver als es nötig wäre. Ganz normale Bremsmanöver vor Kurven werden häufig mit kleinen Remplern von hinten quittiert. Auch im zweiten Teil tritt dieses Problem noch gelegentlich auf. Wenn Sie sich darauf einstellen, bedeutet dies aber kein Problem: Der Wagen wird nicht beschädigt oder gar aus der Spur gebracht. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★★

Keine leichte Aufgabe, die sich Ubi Soft gesetzt hatte – die anerkanntermaßen beste und von allen Seiten gelobte Formel-1-Simulation noch einmal zu toppen. Mit unspektakulärer Feinarbeit ist dies aber gelungen: Zuallererst fiel mir auf, daß ich diesmal nicht von einem »Haut-« sondern vom richtigen »Hauptmenü« begrüßt werde. Die Stabilität, beim ersten Teil ein Problem, steht außer Frage; vier verschiedene Redaktions-PCs akzeptierten den neuen Rennrummel ohne jegliches Murren oder finstere Absturzgedanken. Und die Idee mit der geschichtsträchtigen Rennstrecke der 50er Jahre wäre einfach grandios, würde nicht zeitgleich das nostalgische Grand Prix Legends erscheinen. Wer aber noch kein Formel-1-Spiel hat, kann bedenkenlos zugreifen: Die Hardwareanforderungen sind mäßig, die Grafik ist immer noch spektakulär, die Computerintelligenz gut.

Die Sensationswallungen, die F1 Racing Simulation in mir auslöste, sind diesmal jedoch ausgeblieben. Ernsthaft konnte damit aber auch nicht gerechnet werden. Kein Entwickler der Welt kann in nur zehn Monaten Entwicklungszeit einen derartigen Quantensprung fabrizieren, wie er den Franzosen seinerzeit mit dem ersten Teil gelang.

- **+ Spitzenposition verteidigt**
- **+ Viele sinnvolle Verbesserungen**
- **+ Fahrverhalten runderneuert**
- **+ Läuft sehr stabil**
- **– Wirkt wie »F1 Racing Sim 1.5«**



Racing Simulation 2

Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Beta vom September '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx

Hardware, minimum: Pentium/120, 16 MByte RAM, 3D-Karte

Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	90
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 89

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Tiger Woods 99

GA-Tour ade? Mit einem Vierjahresvertrag sicherte sich Electronic Arts nicht nur die Namensrechte, sondern auch die Mitarbeit des sympathischen Masters-Siegers.

Wie schon bei der kompletten 97er EA-Sports-Serie setzen die Kanadier nun auch bei ihrer Golfsimulation voll auf 3D-Karten. Die entsprechende Hardware vorausgesetzt, unterstützt »Tiger Woods 99« tatsächlich eine Auflösung bis zu 1600 mal 1200 Pixel! Während 3D-lose Golfenthusiasten mit der bisherigen Darstellung vorliebnehmen müssen, zeigen grafikbeschleunigte Rechner die beliebte Flugkamera sogar im Vollbildmodus.

Um in Sichtweite der Golffahne zu kommen, sollte man sich mindestens mit einer der beiden unterstützten Steuerungsmethoden genauer auseinandersetzen. Neben der bisherigen Drei-Klick-Steuerung bietet EA nun den sogenannten »Powerswing« an. Ein sauberes Mauspad vorausgesetzt, kann man durch entsprechend schwungvolle Mausbewegungen besonders gefühlvoll einlochen.

Mit neun verschiedenen Spielmodi sollte es dem Einzelspieler nicht zu langweilig werden. Neben Shoot-out-, Teamplay- oder Weitschußwettbewerben kann man auch komplette Turniere auf den drei mitgelieferten Kursen (Pebble Beach, TPC at Summerlin, TPC at Sawgrass) austragen. Zuvor darf man im Editor sein digitales Ego entwerfen und die passende Spieleranimation auswählen. Unter den Computergegnern finden sich sieben bekannte PGA-Größen wie beispielsweise Mark O'Meara, Davis Love III und natürlich Tiger Woods persönlich. Auf Wunsch gibt Ihnen der Meister vor jedem Loch selbst Tips. Nur leider wiederholen sich diese (englischen) Kommentare allzu oft.

Technik Tip: Wir hatten ungewohnte Kompatibilitäts-Probleme mit 3Dfx-Karten. Auf mehreren Rechnern der Redaktion weigerte sich Tiger Woods 99 vehement, korrekt im Glide- oder gar im Direct3D-Modus zu laufen, ein entsprechender Patch dürfte daher nicht allzu lange auf sich warten lassen.

(Thierry Miguet/md)



Mit 3D-Karten sieht das Grün ganz manierlich aus. (Direct 3D)



Das allzu grobe Gitternetz erschwert das Putten. Alternativ kann man sich Kreise um das Loch einblenden lassen.

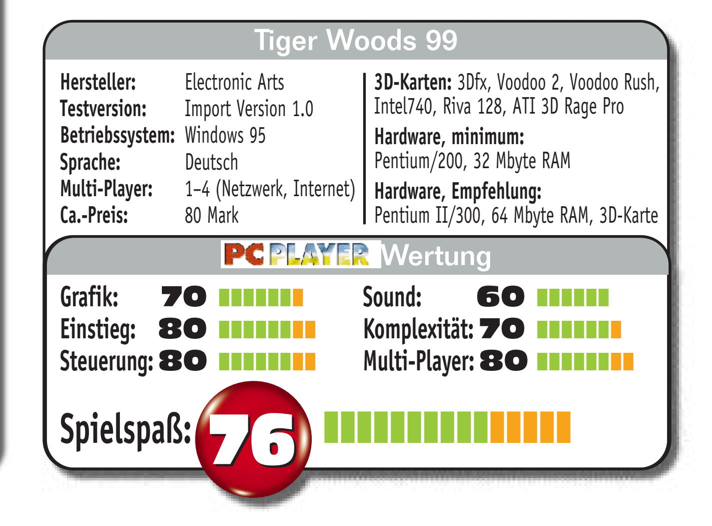


★★★★

Eigentlich hatte ich ein grafisches Feuerwerk erwartet, doch nach den ersten Probeschlägen war ich nicht sonderlich beeindruckt – ohne 3D-Karte sieht alles ziemlich gewöhnlich aus. Meine Miene hellte sich nach Aktivierung der 3D-beschleunigten Grafik aber merklich auf, denn diese ist ab einer Auflösung von 800 mal 600 Punkten richtig hübsch anzusehen. Die Crux an der Sache: Die Wartezeit zwischen Swing und Anzeige der Schlaganimation erhöht sich um ein Vielfaches, so daß man auf Mittelklasse-Rechnern genervt vom zähen Spielfluß schnell wieder zur gewohnten Grafik zurückschaltet.

Trotzdem spielt sich Tiger Woods 99 klasse. Die Steuerung ist nicht nur einfach zu erlernen, sondern auch für den Profi sehr feinfühlig. Besonders gut gefällt mir die »Schlagzentrale« am rechten Bildschirmrand, die alle relevanten Einstellungen kompakt und dennoch übersichtlich darstellt. Eine besondere Langzeitmotivation bietet der ausgeklügelte Internetmodus. Auch Einzelspieler werden dank des Turniermodus gut unterhalten. Zusätzlich sorgen liebevolle Details wie das sich vermehrende Publikum bei gutem Spiel oder die liebliche Sounduntermalung für gediegene Atmosphäre.

+ Neun unterschiedliche Spielmodi
+ Einfache Steuerung
+ Kompatibel zu alten Zusatzkursen
– Langsame 3D-Grafik
– Kein Editor



Tiger Woods 99

Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Import Version 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: 3Dfx, Voodoo 2, Voodoo Rush, Intel740, Riva 128, ATI 3D Rage Pro

Hardware, minimum: Pentium/200, 32 Mbyte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium II/300, 64 Mbyte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 76

GOLD PLAYER

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

F22 Total Air War

Schon so mancher Hersteller hat versucht, Flugsimulation mit Strategie zu mischen, doch erst Digital Image Design glückte die Gratwanderung zwischen den Genres: Mission erfolgreich ausgeführt, »Gold Player« kassiert.

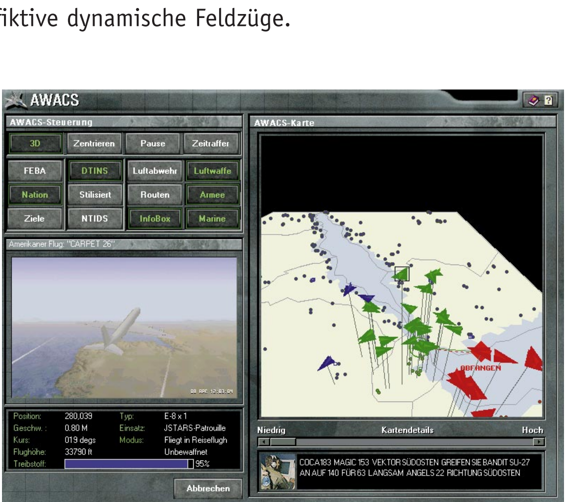
Wir erinnern uns: Vor zehn Monaten erreichte »F22 Air Dominance Fighter« den Einzelhandel, »Total Air War« wurde als Zusatz-CD für den Februar angekündigt. Statt dessen schob Infogrames dann aber das von einem Dritthersteller entworfene Add-on »Red Sea Operations« hinterher, kurz danach hatten wir die Gewißheit: Total Air War wird den Markt als eigenständiges Spiel bereichern.

Wer den Preis angesichts dieser Entwicklungsgeschichte zu hoch findet, wird unmittelbar nach der Installation eines Besseren belehrt. Schon das Schnelleinsatz-Menü zeigt die gestiegene Komplexität im Vergleich zu Air Dominance Fighter, denn Sie können bereits hier Anzahl und Art der Gegner sowie die Bewaffnung aussuchen. Der Bestückungsbildschirm bringt eine weitere Neuerung zum Vorschein: Nun läßt sich die F-22 ganz nach Belieben ausrüsten. Neben den obligatorischen Trainingsmissionen erwarten Sie rund um das Rote Meer nicht weniger als zehn fiktive dynamische Feldzüge.

Raketen los! Ihre F-22 ist mit Sidewindern und AMRAAMs bestückt, von denen wir hier gerade zwei loslassen. (3Dfx)



Dieser Jäger wird uns nicht mehr viel Ärger machen. An der Grafik (Explosionswolken, Rauch ...) hat sich gegenüber früher nichts geändert. (3Dfx)



Das Menü in Ihrem AWACS-Flugzeug entspricht ebenfalls der Vorgängerversion, dafür ist nun im Luftraum weitaus mehr los.

Die Qual der Wahl

Als überlegene Supermacht haben es die Vereinigten Staaten von Amerika wirklich schwer. Nicht nur, daß sie alle anderen davon abhalten müssen, selber chemische und nukleare Waffen zu entwickeln, um im Weltgeschehen mitreden zu können, auch die ungestörte Ölversorgung zählt zu den chronischen Sorgenkindern. Nur so läßt sich schließlich die Versorgung der einheimischen Bevölkerung mit Benzin für ihre schönen Autos sicherstellen – und die F-22 der Air Force werden auch nicht allein von Luft und Liebe angetrieben. Die Schauplätze konzentrieren sich wieder auf die Anrainerstaa-

1 Bodenziel (T-72 Panzer)

2 Luftziel (KA-50 Hokum Helikopter, fliegt Deckung für Panzer)

3 Luftziel (In der Entfernung patrouillierende Jagdflugzeuge)

4 Anzeige für Luft- oder Bodenmodus des Radars

5 Raute, gibt nächsten Wegpunkt an

6 Kompaß, zeigt aktuelle Richtung an

7 Höhenanzeige (ziemlich niedrig)

8 Geschwindigkeitsanzeige (ziemlich hoch)

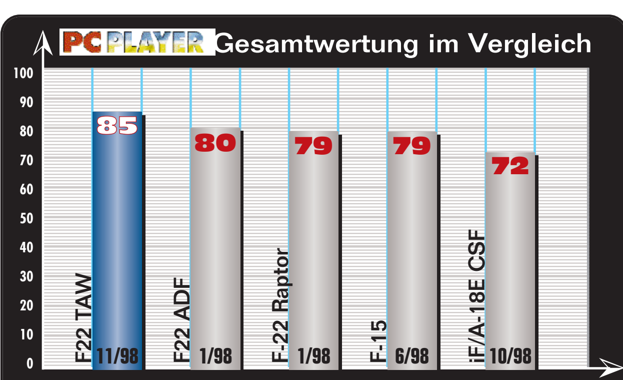
9 Schubanzeige

10 Aktuell gewähltes Waffensystem (hier: Kanone)

11 »Pull Up«-Warnung (Wir sollten jetzt die Maschine wieder hochziehen)

12 Multifunktions-Displays für Wegpunkte, Radar, Autopilot und weiteres

ten des Roten Meeres, allerdings mit wechselnden Fronten. Sowohl im Sudan wie auch im Jemen werden Christen nicht gern gesehen, und so kommt es, daß sie im großen Maßstab verfolgt werden. Außerdem experimentiert der Jemen mit chemischen Waffen, woran sich das Land nur mit Gewalt hindern läßt. Auch die Schiffahrtswege im Roten Meer sind wiederholt Anlaß für kriegerische Auseinandersetzungen. Weiterhin liefert das Auffinden von Öl an unvermuteten Stellen brisanten politischen Zündstoff. Zum einen verschleudert der neue Petrolgigant Sudan seine Rohstoffe sehr zum Ärger der Saudis zum Dumpingpreis. Flugs stellen sich Auseinandersetzungen internationalen Ausmaßes ein, bei dem die USA, Großbritannien und Saudi-Arabien dem Sudan und Frankreich gegenüberstehen. Zum anderen werden die Ureinwohner in Nordäthiopien von der Regierung unsanft aus ihrer Heimat vertrieben, da sich herausstellt, daß sich unter ihren Füßen große Vorkommen des schwarzen Goldes befinden. Das kann von der UNO natürlich nicht geduldet werden.

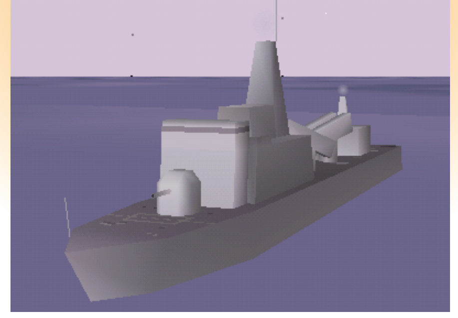


Mit seinen vielfältigen taktischen Möglichkeiten wie Missionsplaner und AWACS-Einsätzen samt der volldynamischen Kampagnen ist F22 TAW von DID das umfassendste Produkt in diesem Quintett. Der abgewertete Quasi-Vorgänger F22 ADF mußte sich noch mit komplett vorgegebenen Einsätzen zufriedengeben. Gleiches gilt auch für F-22 Raptor von Novalogic, das dafür jedoch sehr unkompliziert war. Mehr Freiheit hatte man in Jane's F-15, das aber Schwächen im Missionsdesign aufwies. Mit komplett nicht-linearen Feldzügen wartet iF/A-18E CSF von Interactive Magic ebenfalls auf, muß sich jedoch Kritik beispielsweise für die grausame Präsentation gefallen lassen.





Ohne 3D-Beschleunigerkarte müssen Sie auf gefilterte Texturen an Maschine und Terrain verzichten. (Software)



Auch maritime Ziele wie diese Fregatte stehen auf der Abschußliste. Ihr Detailgrad ist jedoch nicht sonderlich hoch geraten. (3Dfx)

Waffen à la carte

Ihren Wundervogel statten Sie mit jeder Menge verschiedener Luft-Luft- und Luft-Bodenwaffen aus. Da wären gegen lästige MiGs Sidewinder- und AMRAAM-Raketen angebracht, Mavericks eignen sich hervorragend bei Bodenzielen, während Sie HARM-Projektile gegen aktiv sendende Radarstrahler wie zum Beispiel SAM-Stellungen einsetzen. Auch für Schiffe haben wir mit der Harpoon das passende Geschoß im Sortiment. Ansonsten können Sie die Maschine mit gelenkten und starr fallenden Sprengkörpern bestücken. Für die bessere Flächenwirkung etwa zum Zerstören von Startbahnen benutzen Sie Splitterbomben, während panzerbrechende Exemplare sich für Gebäude eignen. Haben Sie all Ihre Waffen verbraucht, verfügt Ihr Flieger immer noch über die 20mm-Bordkanone, die gegen alle Gegner wirksam ist.

Mit Hilfe des Multifunktions-Displays wählen Sie dann ein bedauernswertes Ziel an und nehmen es unter Feuer, sobald es in Reichweite des entsprechenden Systems ist. Handelt es sich um einen selbstlenkenden Flugkörper, weist der Bordcomputer auf die Feuermöglichkeit hin.

Totale Kontrolle

Die zehn Feldzüge gewinnen Sie, wenn innerhalb eines gewissen Zeitraums verschiedene Ziele so stark beschädigt werden, daß der daraus errechnete Gesamtkoeffizient einen bestimmten Wert überschreitet. Wie, das hört sich nach »Joint Strike Fighter« an? Richtig, nur wird hier immer ein Satz Aufträge vorgeschlagen, von denen Sie sich einen aussuchen, im Gegensatz zur Simulation von Innerloop, bei der Sie mehr oder weniger motiviert alles selbst machen mußten. Es lassen sich jedoch nicht gleich alle Einsätze anwählen; die komplizierten und gefährlichen sind für Sie erst nach dem Erreichen einer bestimmten Punktzahl verfügbar.

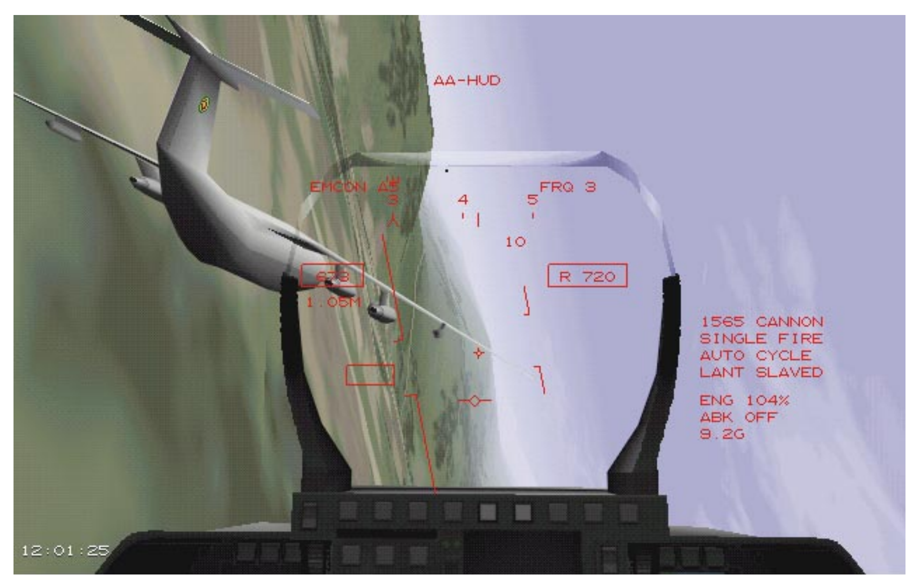
Insgesamt wurden die Aufträge in fünf Stufen unterteilt. Handelt es sich um einen einzelnen Einsatz, läßt sich so ziemlich alles Denkbare festlegen, der Missionsplaner geht weit über das dabei Übliche hinaus. Auf Wunsch fordern Sie zusätzliche Eskorten an, können aber auch auf Deckung fliegende Maschinen verzichten. Behalten Sie dabei freilich immer im Hinterkopf, daß genau diese Flugzeuge an einer anderen Stelle gerade fehlen könnten.

Die Wegpunkte schlägt Ihnen der Computer vor, wobei Sie mit einem Schieberegler angeben, ob Sie lieber Zeit sparen oder auf Sicherheit gehen wollen. Die Flugroute verändern Sie zudem manuell nach Belieben; die angezeigten Radarbereiche der Gegner sind dabei eine große Hilfe. Selbst die Flughöhe geben Sie vor; ein Diagramm zeigt Ihnen die Entdeckungswahrscheinlichkeit an. Sind Ihre Flieger an der Endstation angekommen, greifen sie nach vorher festgelegten Mustern an. Sie können sogar die Richtung bestimmen, in welche die Flugzeuge abdrehen sollen.

Mit dem Missionsplaner lassen sich in der Kampagne ungewöhnlich viele Parameter bestimmen. Hier legen Sie im unteren Diagramm die Flughöhe zwischen den einzelnen Wegpunkten fest, ...



... während auf diesem Bildschirm die Ziele den einzelnen Flugzeugen zugewiesen werden. Links unten lassen sich, wenn verfügbar, kleine Videos abrufen.



Transporter wie diese Il-76 lassen sich auch mit der Kanone abschießen. (3Dfx)

scheidenden Punkt: Es befinden sich viel mehr Objekte in der Luft. So kontrollieren Sie die Wegpunkte aller in der Luft befindlichen Maschinen, dirigieren sie in Richtung angreifender Feinde und halten dabei ein Auge auf Ihr AWACS-Flugzeug. Je näher es an der Front ist, desto akkurater sind die Informationen, aber die Gefahr abgeschossen zu werden, steigt natürlich ebenfalls an. Gleiches gilt für die Tanker in der Luft, denn Ihre Jäger können um so länger im Feindesgebiet operieren, je später sie aufgetankt werden. Die fliegenden Zapfsäulen sind andererseits natürlich auch besonders empfindlich.

Mögen Sie das Ziel nicht, ändern Sie auch dieses ganz einfach in ein lohnenswerteres.

Eine Besonderheit sind die AWACS-Einsätze. Hier sitzen Sie an Bord solch eines fliegenden Befehlsstandes und koordinieren eine Aktion größeren Maßstabs. Dies unterscheidet sich kaum vom Vorgänger F22 ADF, bis auf einen kleinen, aber ent-

Martin Schnelle ★★★★★

Endlich ist DID ein durchschlagender Mix aus Strategie und Flugsimulation gelungen. War bei ADF schon das Gefühl sehr stark, an einem umfassenden Konflikt teilzunehmen, ist es jetzt überzeugend. Wenn Sie sich die Mühe machen, einfach mal so ein bißchen umherzufliegen, finden Sie Panzerverbände, sich bekämpfende Flugzeuge und aufmarschierende Flottenverbände an ganz anderer Stelle. Hier entscheiden Sie die Krise also nicht durch einzelne Nadelstiche, die auf wunderbare Weise das Schlachtenglück wenden, sondern sind komplett ins Gesamtgeschehen involviert.

Es gibt allerdings auch negative Punkte zu vermerken: Die eigentliche Flug-Engine ist fast identisch zum Vorgänger, Unterschiede wie die dreidimensionalen Wolken muß man schon mit der Lupe suchen. Daher ist die Optik zwar noch gut, aber bei weitem nicht so herausragend wie vor knapp einem Jahr. Neue oder zusätzliche Areale wären ebenfalls schön gewesen. So ist man froh, mal am Boden eine Ölraffinerie oder ein kleines Städtchen zu entdecken.

Das nächste Problem ist der abschreckende Einstieg. Nicht genug damit, daß die Maschine recht schwierig zu fliegen ist, auch die taktischen Menüs wirken kompliziert. Dazu kommen noch die wenig abwechslungsreichen und sich stark ähnelnden Missionen zu Beginn eines Feldzuges. Haben Sie sich jedoch eingearbeitet, zeigt das Programm einen komplexen und herausfordernden Spielablauf. Für jeden strategisch wie simulationsmäßig begeisterten Spieler ist Total Air War daher ein Muß.

- **+ Sehr umfangreicher Strategieteil**
- **+ Luftschlachten im großen Maßstab**
- **+ Komplexe Einsätze**
- **− Schlechter Einstieg**
- **− Präsentation etwas verstaubt**

Der Abschlußbericht

Am eigentlichen Flugmodell haben sich nur Kleinigkeiten geändert. Hier fällt auf, daß Detailgrad und Terrain nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit sind. Die Menüs haben sich ebenfalls ihren trockenen Charme aus ADF bewahrt, nur sind sie noch komplizierter zu bedienen. Schalten Sie auf den Übersichtskarten alle Details ein, geht jeglicher Überblick verloren. Hat man das System allerdings einmal durchschaut, ist alles logisch und klar zu handhaben; die Einarbeitung könnte trotzdem einfacher und einsteigerfreundlicher ausfallen. Von solchen Dingen einmal abgesehen, erhalten Sie ein vor allem in Hinblick auf die zu erwartende Langzeitmotivation überzeugendes Programm, das in keiner Fliegersoftware-Bibliothek fehlen sollte.

(mash)



Das virtuelle Cockpit zeigt auch bei schrägem Ausblick noch alle Instrumente akkurat an. (3Dfx)

F22 Total Air War

Hersteller:	DID/Infogrames
Testversion:	Beta vom September '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–16 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	Direct3D, Glide
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	50	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 85

GOLD PLAYER

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

World Air Power: Israeli Air Force

Die israelische Luftwaffe gilt als eine der besten der Welt und hat nun die interessante Zusatzaufgabe, für Abwechslung im Simulationsbereich zu sorgen. In aller Regel vertreten die Digi-Piloten nämlich ausschließlich die amerikanische Sicht der Dinge.

Ihre Flieger können Sie mit aus US-Arsenalen bekannten oder auch mit diesen israelischen Python-Raketen bestücken. (3Dfx)

Vielen Leuten ist Israel heutzutage hauptsächlich durch Jaffa-Orangen und »Eis am Stiel«-Filmchen bekannt. Bei der Rückkehr in ihr gelobtes Land hatten es die Israelis jedoch nicht leicht, sind sie doch ausschließlich von Staaten moslemischen Glaubens umzingelt, die sie am liebsten ins Meer zurückwerfen würden. Wer aufmerksam die Nachrichten verfolgt weiß, daß es in dieser Region seit Ende der 40er Jahre erfolgten Staatsgründung an allen Ecken und Enden kriselt, sowohl wegen des Verhaltens seiner Nachbarn als auch der eigenen Leute. So baute sich der neue jüdische Staat eine schlagkräftige Armee auf, die er auch schon häufig einsetzte, respektive einsetzen mußte. Die dadurch gewonnene Kampferfahrung der israelischen Piloten sorgte für den guten Ruf der Israeli Air Force.

IAF 50th Anniversary

Außer dem eigentlichen Spiel liegt der Schachtel eine Multimedia-CD-ROM bei, die sich mit der fünfzigjährigen Geschichte der israelischen Luftwaffe beschäftigt. Über 500 MByte an Quicktime-Filmchen hat man auf die Scheibe gebannt, in denen die beteiligten Menschen und Maschinen vorgestellt werden; Interviews mit Piloten und Veteranen runden das Bild ab.
Ein Trivia-Spielchen taucht ebenfalls auf, in dem Sie Multiple-choice-Fragen zum CD-Inhalt beantworten müssen und mit kleinen Animationen und Beförderungen belohnt werden.
Das alles kommt allerdings mit typisch amerikanischem Pathos daher, insbesondere dann, wenn wiederholt das Hohe Lied auf die tapferen Männer der israelischen Streitkräfte gesungen wird.





Hier beantworten Sie kurze Fragen zur israelischen Geschichte im allgemeinen und der Air Force im speziellen.

Historisches und Fiktives

Sechs lineare Kampagnen mit jeweils sieben Missionen warten auf den PC-Piloten, streng aufgeteilt in drei geschichtlich authentische und genauso viele frei erfundene Feldzüge. Im Sechs-Tage-Krieg von 1967 sind Schlüsselaufträge gegen Syrien, Ägypten und Jordanien zu absolvieren, während sich am Überraschungsangriff von 1973 nur die ersten beiden Staaten beteiligt hatten. Mit den Libanesen schlugen sich die Israelis ab 1982 drei Jahre lang herum, bis endlich ein Waffenstillstand ausgehandelt wurde.



Auf der Karte können Sie sich alle Missionsziele ansehen, zum Briefing gehören auch Hyperlinks, die weitere Informationen bereithalten.



▲ **Hier bombardieren Sie gerade das Sidon-Fußballstadion südlich von Beirut. Keine Angst, es ist kein Besucher da, unter dem Spielfeld befindet sich außerdem ein Waffenlager. (3Dfx)**



Bumm! Mit einer Beschleunigerkarte machen die Explosionen richtig viel her. Man kann die wegfliegenden Teile des bedauernswerten Opfers erkennen, ebenso den Raketenschweif. (3Dfx)

Die in der Zukunft angesiedelten Einsätze behandeln einen Konflikt, der 1999 mit den üblichen Verdächtigen Syrien, Irak und Libanon ausgetragen wird. Die Iraker marschieren dabei ins Jordanland ein, während die Libanesen jede Mengen Waffen aufhäufen, und das bestimmt nicht bloß zum Spaß.

Die unterschiedliche Zugänglichkeit der Aufgaben macht durchaus Sinn: Die historischen Missionen können allesamt direkt angewählt werden, in den drei hypothetischen Auftragsfolgen muß man sich dagegen exakt an die vorgegebene Reihenfolge der Einsätze halten. Beispielsweise fliegen Sie einen Bodenangriff gegen ein libanesisches Fußballstadion, in dem sich nach Informationen des Geheimdienstes ein Waffenlager befindet. Ein anderes Mal sollen SAM-Stellungen ausgeschaltet werden, oder Sie machen den Weg für einen Hubschrauber frei, der einen abgeschossenen Kameraden aus tiefstem Feindesland bergen muß.

Im Schnelleinsatz-Modus geraten Sie sofort mitten ins Geschehen, Trainingsaufträge machen Sie mit den Flugzeugtypen vertraut. Während des Fluges können Sie übrigens in das Start-



menü zurückspringen. Auf Wunsch begutachten Sie dort andere Stahlvögel der aus maximal vier Gruppen bestehenden Truppe oder wechseln sogar in ein anderes Cockpit: Selbst wenn man Sie abschießt, ist die Mission also noch keineswegs vorbei. Und falls Ihnen die vorgefertigten Angriffe zu langweilig werden, dürfen Sie sich auch selbst welche mit dem beigelegten Editor maßschneidern.

Die eigentliche Besprechung findet auf einer Karte des Einsatzgebietes statt, die Ziele wie Bedrohungen auf dem Weg dorthin und im näheren Umfeld verzeichnet. Der recht ausführliche Beschreibungstext – Videos oder sonstigen Multimedia-Schnickschnack suchen Sie an dieser Stelle vergebens – verfügt über Hyperlinks. Klicken Sie diese an, wird erfreulicherweise das Briefing nicht verlassen, statt dessen blendet der Rechner ein kleines Kästchen mit genaueren Infos ein. Hier sehen Sie dann beispielsweise ein kleines Bild des jeweiligen Objekts oder eine kurze Abhandlung, etwa über das Hintergrundszenario der Mission.



Das Ausnutzen des Terrains wie bei diesem Canyon macht ziemlichen Spaß – vor allem, wenn der Gegner plötzlich aus einer unerwarteten Richtung kommt. (3Dfx)



Ohne Beschleunigerkarte sehen vor allem die Rauchfahnen der Geschosse häßlich aus. (Software)

Sieben auf einen Streich

Sieben verschiedene Flieger stehen im Hangar. Außer den Veteranen F-4 Phantom samt der aufgepeppten Variante F-4 2000 (die übrigens auch die Bundeswehr fliegt), finden sich die Mirage 3 und der davon abgeleitete Mehrzweckjäger Kfir, der auf der Mirage 5 basiert. Außerdem dürfen Sie in die Cockpits der US-Importe F-15 und F-16 steigen, während das modernste und in der Realität noch gar nicht in die Luftwaffe eingeführte Flugzeug der Lavi ist. Diese Maschine stellt den israelischen Beitrag zum »Advanced Tactical Fighter«-Programm dar, dem unter anderem auch die F-22 entsprungen ist. Zusätzlich können Sie im Mehrspielermodus die russischen Erzeugnisse MiG-23 und -29 fliegen. Im Waffenarsenal lagern die üblichen Luft-Luft- und Luft-Bodenraketen wie AMRAAM oder Sidewinder, aber auch die israelischen Pythons sowie Bomben. Zusatztanks werden in manchen Missionen gern gesehen, denn in der Luft auftanken können Sie hier nicht.



In einigen historischen Einsätzen müssen Sie mit – nach heutigen Maßstäben – lahmen Krücken wie dieser F-4 Phantom vorliebnehmen. (3Dfx)

Der Himmel über der Wüste

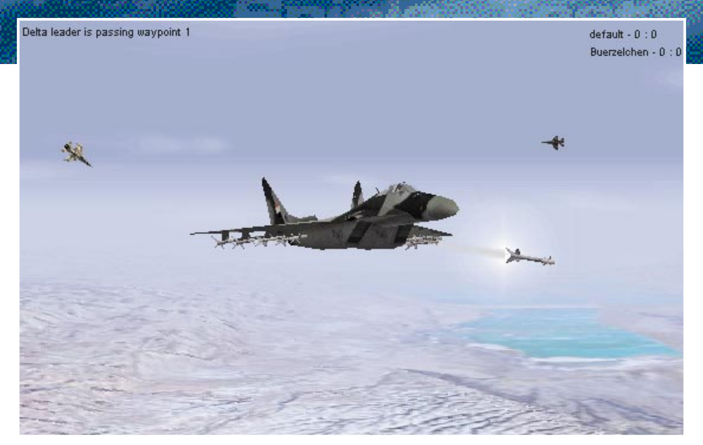
Mit einer Beschleunigerkarte sehen Objekte wie Explosionen recht gefällig aus, das Terrain könnte jedoch hübscher sein. Die Satellitenbild-Herkunft der Bodentexturen ist nicht zu übersehen, auch wenn die Auflösung in niedriger Höhe fei-

Martin Schnelle ★★★★★

In manchen Monaten dürstet der Simulationsfreund verzweifelt nach neuen guten Spielen, in anderen wird er damit geradezu erschlagen. Dieser Monat gehört zu den schlagenden, wie Sie an der »Gold Player«-Schwemme erkennen können. Auch Israeli Air Force hat sich dieses Prädikat redlich verdient, denn hier werden neun Flugzeuge akkurat nachgebildet, genauso wie ihre historischen Einsätze. Die fiktiven Kampagnen können sich ebenfalls sehen lassen, und mit dem Editor sorgen Sie selbst für Langzeitbeschäftigung.

Besonders interessant sind Verfolgungsjagden durch Canyons, inklusive dem Abhängen von Raketen. Allerdings treten im Tiefflug die weniger gelungenen Bodentexturen in den Vordergrund; in der Nahansicht läßt sich ihre Satellitenherkunft schlecht verbergen. Die Objekte sehen dafür wieder ganz hübsch aus, und so werden Anfänger wie Fortgeschrittene ihre Freude mit dem neuen Jane's-Titel haben. Die politischen Hintergründe lassen wir mal außen vor, denn über dieses Thema gibt es sehr kontroverse Meinungen, über die Sie beim Spielen wohl hinwegsehen müssen.

- **+ Spannende Tiefflüge**
- **+ Viele verschiedene Maschinen**
- **– Bodentexturen weniger schön**



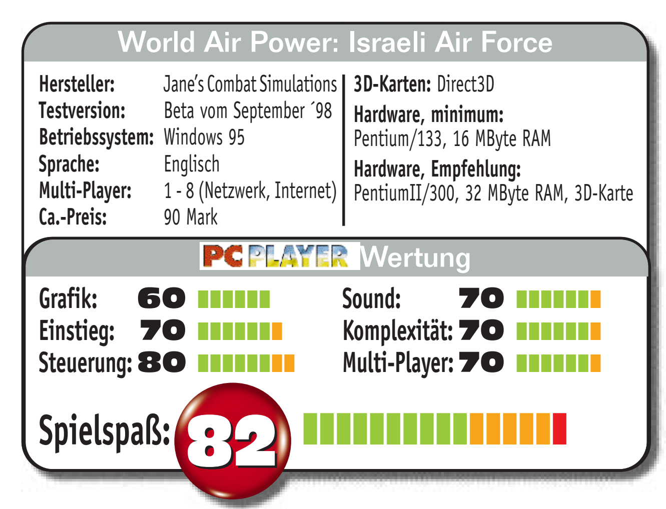
▲ **Nur im Mehrspielermodus können Sie die MiG-23 und die MiG-29 (hier im Bild) fliegen. Diese beschäftigt ihre Gegner gerade mit einer Rakete, wird aber gleich Probleme mit den hinter ihr fliegenden F-16 bekommen. (3Dfx)**



Es bereitet wirklich Mühe, die beiden MiGs abzuschütteln. (3Dfx)

ner wird. Zur vernünftigen Darstellung sollte zumindest ein Pentium II mit 266 MHz in Ihrem Rechner seinen Dienst verrichten. Ansonsten stimmt die Präsentation, die Soundeffekte sind ebenso schmissig wie die Menümusik.

Die Aufgabenstellungen fallen relativ actionlastig aus, Anfänger brauchen also keine stundenlangen Zielanflüge oder ewiges Durchschalten verschiedener Radarmodi zu befürchten. Gleiches gilt für die Zielanwahl; per Knopfdruck suchen Sie das nächste gegnerische Flugzeug aus. Auch Landen müssen Sie nicht, denn der Auftrag ist nach Erfüllen sämtlicher Ziele beendet – wie der Tester höchst erfreut bemerkte, als er gerade noch 35 Liter Kerosin im Tank hatte. **(mash)**



World Air Power: Israeli Air Force

Hersteller:	Jane's Combat Simulations
Testversion:	Beta vom September ´98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1 - 8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct3D

Hardware, minimum:
Pentium/133, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung:
PentiumII/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 82

GOLD PLAYER

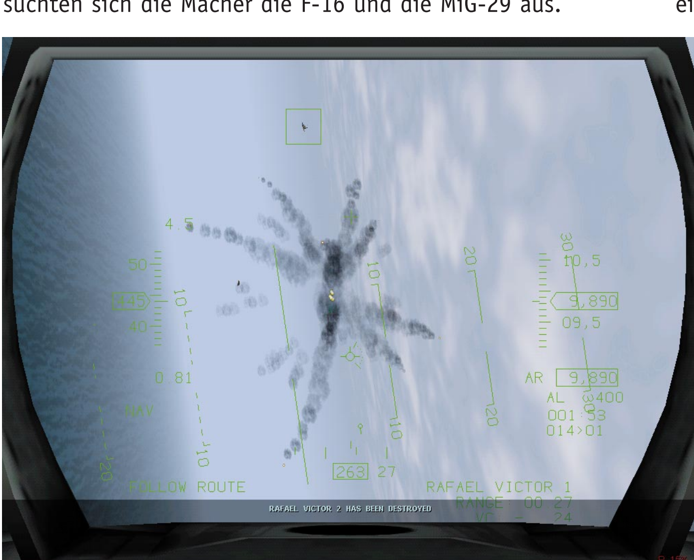
Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

F-16 Multirole Fighter & MiG-29 Fulcrum

Wenn man einmal die Lufthoheit am PC erobert hat, neigt man auch unter kalifornischem Himmel zum Konservativen: Anstelle von dynamischen Feldzügen setzt Novalogic beim neuen Flieger-Doppelpack auf Kampferprobtes, sowohl in puncto Missionsdesign, als auch was die Flugmodelle betrifft.

Feuer frei! Die MiG-29 in ihrer Paraderolle: Als Abfangjäger beschützt sie die Sowjetunion vor bösen Aggressoren aus dem In- und Ausland. (MiG-29, 1024x768, 3Dfx)

Vor langer, langer Zeit war die F-22 Raptor ein supermodernes Flugzeug. Es war schön anzusehen, schnell, gut bewaffnet und dazu auf dem Radar fast unsichtbar. Wie freute es sich, als es von vielen namhaften Computerspiele-Herstellern simuliert wurde! Dazu gehörte auch die Firma Novalogic, die ihm sogar einen Internet-Luftraum mit über 120 Mitspielern spendierte. Doch bald langweilte es sich. Gab es denn überhaupt keine anderen Flugzeuge außer ihm? Die Designer erhörten das Flehen und programmierten ihm zwei Brüder. Und da in Zeiten der Political Correctness immer beide Seiten Gehör finden und außerdem russische Flieger generell viel zu selten umgesetzt werden, suchten sich die Macher die F-16 und die MiG-29 aus.



Diese feindliche Rafaele macht keinen Ärger mehr. Der Flügelmann versucht zu entkommen, ist aber bereits in unserer Zielerfassung. (F-16, 1024x768, 3Dfx)

Zwei auf einen Streich

Ursprünglich sollten die beiden Maschinen getrennt in den Geschäften landen und einzeln verkauft werden. Der Hersteller besann sich jedoch eines anderen und verkauft hierzulande zum gleichen Preis wie ein gewöhnliches Programm gleich beide Spiele in einem Bundle. Trotzdem werden sie in jeweils eigenen Verpackungen ausgeliefert. Das ist auch gut so, denn die Unterschiede zwischen den zwei Geschwistern halten sich doch arg in Grenzen.

Beide bieten jeweils fünf Kampagnen, die Sie wie bei »F-22 Raptor« hintereinander spielen. Das bedeutet, um in den zweiten Feldzug zu gelangen, müssen Sie den ersten beendet haben und so fort. Damit jedoch auch Gelegenheitspiloten die Möglichkeit haben, die späteren Missionen zu sehen, lassen sich alle rund 40 Aufträge pro Seite einzeln anwählen – was die Motivation nicht eben steigert. Sie rüsten die Stahlvögel mit gelenkten und ungelenkten Bomben, Luft-Boden-Raketen und Luft-Luft-Geschossen aus. Außerdem verfügen die Flieger über Maschinenkanonen. Dabei setzt die MiG-29 das Kaliber 30mm ein, welches wesentlich schlagkräftiger im Dogfight ist als das einen Zentimeter weniger durchmessende Geschütz des Fighting Falcon. Und das benötigen Sie



Wer fliegt denn da durch Nacht und Wind? Diese F-117A ist auf dem Weg zum feindlichen Hauptquartier. (MiG-29, 1024x768, 3Dfx)



Volltreffer! Mit JDAM-Bomben zerstören Sie gerade dieses Kernkraftwerk. Um die austretende Strahlung brauchen Sie sich – den Designern sei Dank – nicht zu kümmern. (F-16, 800x600, 3Dfx)

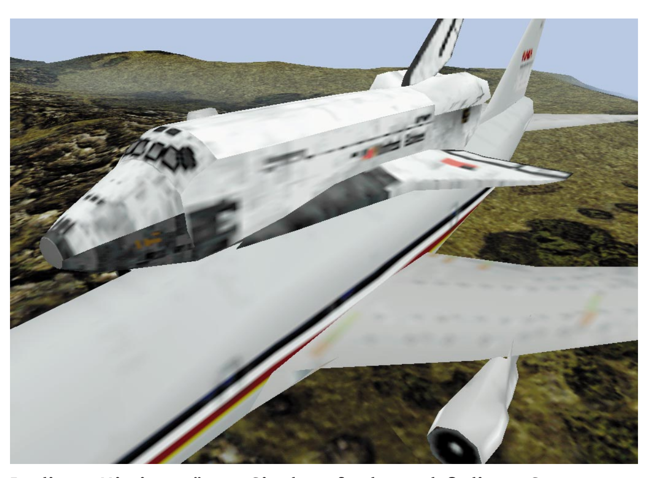
auch, denn Novalogic-typisch kommen Ihnen so viele Feinde entgegen, daß Sie und Ihr Wingman mehr als genug zu tun bekommen.

Allen Packungsaufdrucken und Pressemitteilungen zum Trotz verfolgen die Kalifornier auch hier wieder weniger den simulatorischen Aspekt als vielmehr Action ohne Ende. Somit müssen Sie in den Einsätzen Patrouille fliegen, Eindringlinge energisch zurückweisen oder eigene Flieger bewachen. Besonders witzig: der Transport eines Space Shuttles. Auch Bodenziele wie Kernkraftwerke, Befehlsbunker und andere Installationen stehen auf der Zielliste. Den Spezifikationen der F-16 und der MiG-29 entsprechend fallen die Aufgabenstellungen aus – der Fighting Falcon ist hauptsächlich für Bodenangriffe vorgesehen, kann aber auch als Luftüberlegenheitsjäger eingesetzt werden. Folglich dient er viel öfter als Bombenlieferant als das sowjetische Vorzeigeflugzeug, welches ja als Abfangjäger konzipiert wurde.

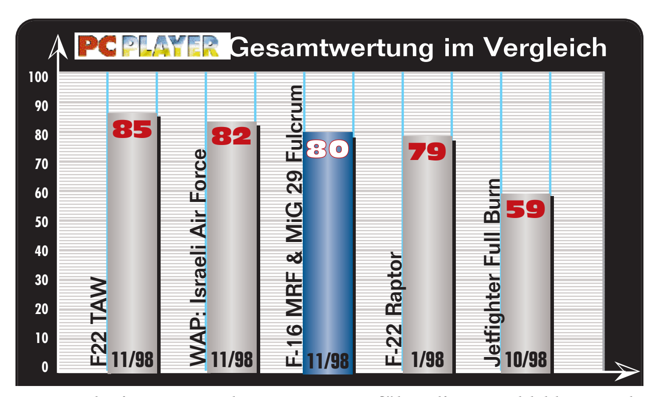
Gewußt wie

Ihre Missionsziele werden auf einer aufrufbaren Karte angezeigt, ebenso die Gegner. Um sie abzuschießen, müssen Sie freilich Ihr Radar einschalten, was eine erhöhte Gefahr für Sie selbst bedeutet. Per Tastendruck wählen Sie die gewünschte Waffe aus, wobei auch gleich in den passenden Radarmodus (Luft oder Boden) gewechselt wird. Im Cockpit schalten Sie am besten direkt ins Head-up-Display (HUD), in dem alle relevanten Daten angezeigt werden.

Nimmt die Zahl der Feinde überhand, schicken Sie ihnen Ihren einzigen Flügelmann auf den Hals. In vielen Aufträgen helfen Sie oft nur mit, die geforderten Aufgaben zu erfüllen. Zuweilen passiert es, daß man noch mitten im hitzigen Dogfight steckt, während die Kollegen längst alle Ziele erreicht haben. Auf Ihrer wie auch auf gegnerischer Seite befinden sich für gewöhnlich mehrere Staffeln in der Luft, aber derart komplexe Formationen wie beim wesentlich mehr Tiefgang besitzenden »Total Air War« tauchen nicht auf. Sind alle Punkte abgehakt, können Sie die Mission sofort beenden, es wird



In dieser Mission müssen Sie darauf achten, daß dieses Space Shuttle samt darunter hängenden B-747 nicht zu Schaden kommt. (F-16, 1024x768, 3Dfx)



Der Total Air War aus dem Hause DID führt dieses Feld klar an, da sich dabei realistisches Spiel mit umfangreichen taktischen Optionen verquickt. Bei weitem nicht so kompliziert gestaltet sich das hübsche, actionlastige Israel: Air Force von Jane's. Die beiden Novalogic-Vertreter F-16 MRF und MiG-29 Fulcrum zeigen genauso, daß actionlastige Simulationen sehr viel Freude bereiten können. Das fast ein Jahr alte F-22 Raptor muß mittlerweile Abstriche durch seine Grafik hinnehmen, doch hier gilt ebenfalls: Action macht Spaß! Daß man dieses Konzept trotz Videosequenzen mäßig ausführen kann, zeigt Jetfighter Full Burn von Mission Studios. Uralttechnik verknüpft mit spielerischen Unzulänglichkeiten führt zur Abwertung.





Verzweifelt versucht der »Havoc«-Hubschrauber auf dem flachen Gelände den auf ihn abgefeuerten Raketen zu entkommen, aber seinem Schicksal entgeht er nicht. (F-16, 1024x768, 3Dfx)



▲ In der Landschaft gibt es auch schöne Dinge wie diesen Wasserfall zu erblicken. Leider ist er völlig statisch. (F-16, 1024x768, 3Dfx)

nicht gefordert, sämtliche Wegpunkte abzufliegen oder gar zu landen. Auch hier zeigt sich wieder die Konzeption der Titel, ein möglichst einsteigerfreundliches Spielgefühl zu bieten.

Wie sieht's technisch aus?

Von ihrer Voxelspace-Technik abgesehen, war Novalogic noch nie ein Vorreiter neuer und innovativer Technologien; auf den 3Dfx-Patch zu F-22 Raptor warten die Spieler heute noch. Trotzdem kommen F-16 und MiG-29 mit Glide-Unterstützung in die Geschäfte, und so kann mit einer Voodoo-2-Karte die Auflösung 1024 mal 768 Bildschirmpunkte in High-Color-Farbtiefe flüssig gefahren werden. Die Objekte wirken ein wenig klobig, machen aber dennoch einen hübschen Eindruck. Auch das Terrain ist sehr ansehnlich, es wirkt nur etwas steril, da am Boden kaum etwas passiert. Nichtsdestotrotz ist Novalogics später Einstieg in die Welt der Beschleunigerkarten ein positiver. Nicht enthalten in unserer Testversion war der Missions-Editor, mit dem sich eigene Einsätze nach Gutdünken gestalten lassen. Falls dieser jedoch erwartungsgemäß ähnlich gestaltet sein sollte wie der in »Comanche Gold«, wird es sich um ein leicht benutzbares, aber dennoch leistungsfähiges Tool handeln. **(mash)**




Auf der Karte können Sie die Wegpunkte neu setzen, große Änderungen im Ablauf sind allerdings nicht möglich. (F-16)

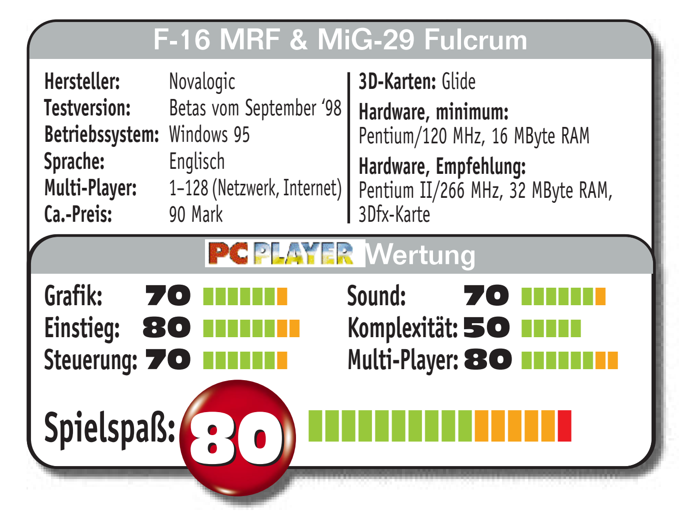


Vor der Mission dürfen Sie sich noch die Bewaffnung aussuchen. Die sowjetischen »Adder«-Raketen haben zwar angeblich eine Reichweite von 148 Kilometern, das Abfeuern empfiehlt sich tatsächlich jedoch erst ab 25 Kilometern. (MiG-29)

Martin Schnelle ★★★★★

Die Neuerungen der beiden Programme sind eigentlich nur evolutionärer Natur: Die 3Dfx-Unterstützung war schon lange überfällig, alles ist eben ein bißchen schöner geworden. Doch immer noch gibt es ausschließlich sequentielle Missionen, von Dynamik keine Spur. Immer noch fliegen Sie einfach los und lernen auswendig, wann von wo welches Flugzeug kommt. Und immer noch macht das alles einen Höllenspaß. Im Tiefflug Lagerhäuser mit Drogenraffinerien zu bombardieren, fördert ebenso den Adrenalinausstoß wie spannende Dogfights mit rapide geringer werdendem Raketenbestand. Diejenigen unter Ihnen, die im Besitz eines Modems sind, sollten mal die NovaWorld besuchen: Auch das ist eine spaßige Angelegenheit und fesselt mich nächtelang vor den Monitor.
Der trotzdem zutage tretende Mangel an echten Neuerungen sorgt andererseits dafür, daß der »Gold Player« noch gerade eben so verdient ist; in Zukunft müssen sich die Programmierer dafür ein bißchen mehr einfallen lassen. Wer aber Raptor schon gemocht hat, erhält hier einen Haufen toller neuer Missionen mit verbesserter Grafik.

- ➕ Leicht zugänglich
- ➕ Spaßiges Spiel
- ➕ Nette Mehrspieler-Option
- ➕ Viele Missionen …
- ➖ … von stereotyper Natur
- ➖ Nicht sonderlich innovativ



F-16 MRF & MiG-29 Fulcrum

Hersteller:	Novalogic
Testversion:	Betas vom September '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–128 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	Glide
Hardware, minimum:	Pentium/120 MHz, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266 MHz, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 80

GOLD PLAYER

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

V2000

David Braben schlägt wieder zu: Dem Vater der Klassiker »Elite« und »Virus« gelang ein hochkomplexes Actionspektakel mit einigen außergewöhnlichen Ideen.

In einer der mittelalterlichen Welten hängt gerade der Haussegen schief: Monsterkäfer bedrohen die Burganlage.

Auf einen Planeten stürzende Meteoriten sind für die dort lebenden Bewohner schon als solche eher unangenehm, weiß doch schließlich keiner so genau, ob die Versicherung den dadurch verursachten Dachschaden übernimmt. Wirklich ekelig wird die Angelegenheit, wenn sich mitgereiste Organismen in der Umgebung breitmachen und frech durch die gepflegten Vorgärten marschieren. Genau mit dieser Masche versuchen bei »V2000« unheimliche Weltraumbewohner, ferne Sonnensysteme zwangszuräumen, um sich anschließend selbst dort anzusiedeln. Als Vorhut dienen ihnen mutierte Tiere, die durch einen gefährlichen Virus zu abnormer Größe und Aggressivität heranwachsen und die Umgebung ebenfalls mit den fiesen Erregern verseuchen. Die Erlösung naht aber bereits in Form eines tollkühnen Piloten, der ein ungewöhnliches Spezialfahrzeug zur Rettung des Universums nutzen darf. Letzteres kann fliegen, schweben und sogar tauchen, es ist mit anderen Worten die ideale Allzweckwaffe gegen Eindringlinge, an denen sonst alle Waffen scheitern. Um unterhalb der Wasseroberfläche agieren zu können, muß vorher der Laderaum mit schweren Gegenständen oder Ballast gefüllt werden, sonst hüpft das Fahrzeug ganz keck sofort nach dem Eintauchen wieder an die Oberfläche.



Selbst am beschaulichsten Riff gibt´s Streß, wenn riesige Haie mitbaden wollen.

Auch die Steuerung ist entsprechend außergewöhnlich, allerdings kann sie der Pilot weitgehend auf seine eigenen Vorlieben zuschneiden. Zwei grundlegende Betriebsmodi kennt der Universalgleiter: Im Hovercraft-Betrieb schwebt er immer in einem gewissen Abstand über der Oberfläche. Um kurzzeitig größere Höhen zu erreichen, muß man Bodenunebenheiten als Sprungschanze nutzen. Wesentlich freier – aber auch schwieriger – läßt es sich im Flugmodus vorankommen. Dafür muß vorher extra Treibstoff eingesammelt werden, der sich mit der Zeit natürlich verbraucht. Mitunter gibt es Wasserströmungen und Winde, die die Steuerung des Gefährtes deutlich erschweren.

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft

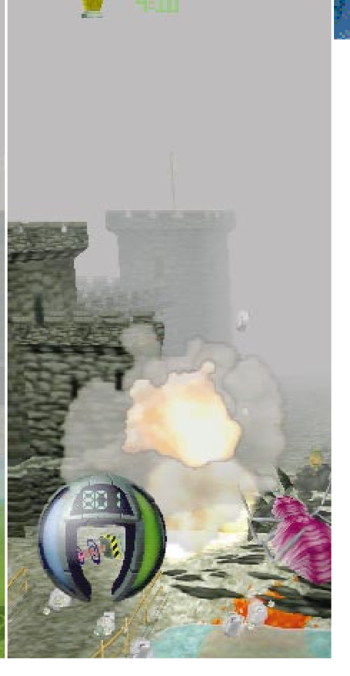
Die Aufgabe ist eindeutig: Der tapfere Pilot soll 30 von den Außerirdischen attackierte Welten befreien und die Bevölkerung vor Ort schützen. Dazu muß er mehrgleisig vorgehen: Einerseits kann er die mutierten Tierchen durch gezielte Schüsse außer Gefecht setzen, um schließlich auch die vorhandenen Nester zu zerstören. Andererseits sollte er, wo immer möglich, Bewohner in den kleinen Frachtraum des Fahrzeugs aufnehmen und zur Basis bringen. Dort durchlaufen die Geretteten automatisch einen Schnellkursus zum Wissenschaftler. Die



Auf die inneren Werte kommt es an: In diesem Canyon ist so manche Überraschung versteckt.



Der Meteoriten-Beauftrage informiert: Die Bewohner des Dschungeldorfes müssen umgehend evakuiert werden.





▲ Die Fabrik (vorne) benötigt noch Personal, das wunderbar in dem Indianerdorf (hinten) rekrutiert werden kann.

frischgebackenen Experten produzieren dann wiederum in den benachbarten Fabriken neue Waffen und Extras für den Gleiter. Zu den 24 Waffentypen gehören neben Schnellfeuergewehren auch Wasserkanonen und Raketen. Nicht jede Bewaffnung wirkt gegen jede Bedrohung. Einige der Waffen können, genauso wie anderes Zubehör, in der Landschaft gefunden werden. Da die begehrten Ersatzteile dort aber oft gut versteckt sind, zeigt ein Summton die Nähe solcher Fundstätten an. Im Prinzip kann hier alles zerstört werden, dabei gibt es auch etliche Überraschungen. So darf in einigen Leveln das störende Wasser abgelassen werden – wenn man herausfindet, wie dies funktioniert.

Die Feinde lauern überall: Riesige Spinnen, Ameisen und Käfer kriechen auf dem Boden, Monsterhummer und Haie machen das Wasser unsicher, Wespen und Drachen schwirren in der Luft umher. Jedes Wesen verfolgt seine eigene Angriffs-Strategie. Werden zu viele der Einwohner getötet, verwandelt sich der Planet in eine öde »Dunkle Welt«. Eine Rettung ist immer noch möglich, doch müssen dann schleunigst alle Gegner gebrutzelt werden, um den Ausgangszustand wiederherzustellen. Es gibt sechs Landschaftsgrundtypen, die jedoch stark variiert werden. So landet man im Dschungel, kämpft sich durch Eiswüsten und Gebirge oder verteidigt mittelalterliche Dörfer.

Nach der Vernichtung der Nester ist der Weg frei zur nächsten Welt. Allerdings existieren zahlreiche Querverbindungen, und oft ist es nötig, zu einem schon gesäuberten Planeten zurückzukehren, um dort einen bestimmten Gegenstand zu suchen. Geheimverbindungen gilt es ebenfalls zu finden, und die Produktionsanlagen bereits besuchter Gegenden fabrizieren munter weiter den Nachschub.

Der Kampfgleiter ist schnell beschädigt, daher empfiehlt es sich, stets einige der Wissenschaftler an Bord zu behalten, die akute Reparaturen zügig erledigen.

Eine ständig präsente Radaranzeige informiert über die Position der Monster und der in Sicherheit zu bringenden Einwohner. Zudem ist eine große Übersichtskarte aufrufbar. Gelingt es dem Spieler, den Level innerhalb eines knappen Zeitlimits zu bewältigen oder findet er bestimmte Trophäen, locken schließlich Bonusgleiter; außerdem klettert der Pilot bei anhaltendem Erfolg stracks die Karriereleiter empor.

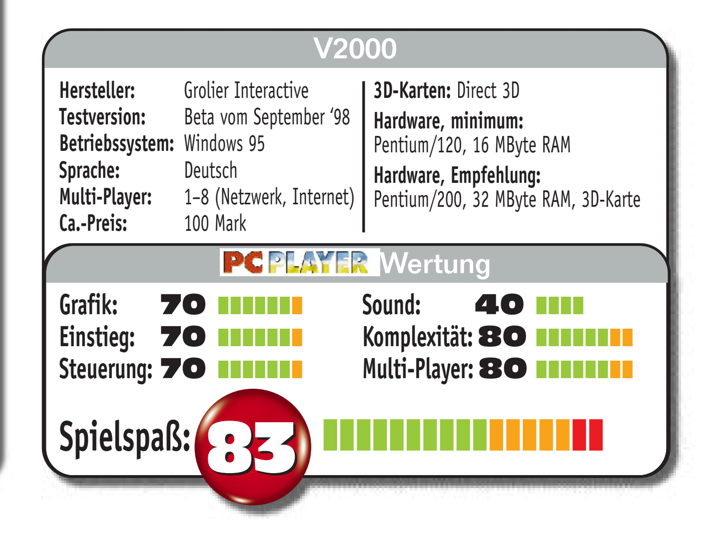
Im Mehrspielermodus dürfen sich bis zu acht Spieler in zufällig gewählten Spezialwelten amüsieren. Dabei geht es dann darum, die anderen Gleiter abzuschießen, ohne selbst getroffen zu werden. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★★

Nach Pocken, Pest, AIDS und Schnupfen bedroht ein neuer Virus die Welt. Er entstand im Labor eines gewissen D. Braben, seines Zeichens Spiele-Entwickler, und wird von ihm sogar mutwillig freigesetzt. Die Symptome sind fatal: Die Infizierten nutzen jede Gelegenheit, um sich am Computer mit einem seltsamen Spiel zu beschäftigen. Dabei ist die Grafik jenes Programms leicht extravagant; die Umgebung wird beispielsweise lediglich in einem sehr kleinen Radius um den Spieler herum dargestellt. Zudem ist die Steuerung anfangs gewöhnungsbedürftig, und einige Level sind sogar härter als zwei Wochen Bettruhe wegen Grippe.

Das Immunsystems des Spieletesters wird besonders durch die raffinierte Kombination zahlreicher ausgezeichneter Ideen unterlaufen. Klar, irgendwo hat man die meisten Elemente schon einmal gesehen, doch wurden sie zu solch einer wunderhübschen Komposition zusammengefügt, daß die körpereigene Spielspaß-Kontrolle das Resultat mit einem Lächeln passieren läßt. Die Unterwasserszenen sind optisch großartig, die Komplexität der Level ist erstaunlich und selbst die Steuerung ist nach einer Weile ausgesprochen brauchbar, zumal sie weitgehend konfigurierbar ist. V2000 ist also kein Nachfolger des legendären »Virus«, sondern ein völlig eigenständiges, innovatives Actionspiel für Leute mit Köpfchen und Freude an sehr ungewöhnlichen Einfällen.

- **+ Originelle Gestaltung**
- **+ Hohe Komplexität**
- **+ Hervorragendes Leveldesign**
- **+ Innovative Ideen**
- **– Zu geringe Sichtweite**



V2000

Hersteller:	Grolier Interactive
Testversion:	Beta vom September '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	Direct 3D
Hardware, minimum:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 83

V2000: Interview mit Spieldesigner David Braben

Der Schöpfer spricht

Wer das legendäre Weltraumspiel »Elite« entworfen und programmiert hat, muß etwas zu sagen haben. Wir haben David Braben zu seinem neuesten Knaller und seinen sonstigen Gedanken zu Computerspielen befragt.

Einen Spiele-Entwickler vom Schlage David Brabens in der Redaktion zu haben, das ist schon etwas Besonderes. Bei einer Vorführung von »V2000« hatte der Meister interessanterweise selbst seine liebe Not, gegen die aggressiven Monster zu bestehen. Er erklärte sein Formtief damit, daß seine Kollegen eigentlich viel bessere Spieler wären. Nachdem die Früchte seiner Arbeit allererster Güte sind, sei er hiermit bedingungslos entschuldigt.

Brabens erster und bislang glorreichster Erfolg war das Spiel »Elite«, welches 1984 zunächst für den längst ausgestorbenen britischen BBC-Mikrocomputer erschien, aber rasch auch auf den anderen Systemen der damaligen Zeit Triumphe feierte. Der Spieler steuerte dabei ein Raumschiff durch eine riesige Galaxie, wurde in Weltraumschlachten verwickelt, entdeckte Geheimnisse und trieb regen Handel, um seinem Gefährt eine bessere Ausrüstung spendieren zu können. Es war das Vorbild einer ganzen Reihe von Weltraumspielen und ist auch als Urahn der »Wing Commander«-Serie zu sehen. Der Nachfolger zu diesem Hit hieß »Frontier« (1994) und wurde ebenfalls ein Verkaufsschlager, enttäuschte jedoch zahlreiche Kritiker.

Ein anderes im Schrein der Softwaregeschichte beheimatetes Braben-Produkt ist das Actionspiel »Virus«. Er entwickelte es 1988 für einen damals sehr wenig verbreiteten Computer mit dem schönen Namen »Archimedes«. Sein neues Produkt V2000 gilt als Nachfolger dieses Titels.

PC Player: *David, warum hast Du den V2000-Vorläufer »Virus« denn zuerst für den exotischen Archimedes-Computer entwickelt?*

David Braben: Nun, ich hatte für den Hersteller des Rechners eine kleine Demo namens Lander geschrieben. Dort war man derart angetan von dem Resultat, daß man mir drei Monate Zeit gab, um ein richtiges Spiel daraus zu machen. Schließlich wollte man den Kunden auch gleich Software anbieten können. Es entstand »Virus«, das die Marketingleute jedoch zuerst »Zarch« tauften. Ich haßte diesen Namen und änderte ihn bei der Umsetzung für den Amiga ab. Wie dem auch sei: Der schnelle Archimedes hatte für die damalige Zeit sicherlich ein tolles Potential.

PC Player: *Was unterscheidet V2000 vom damaligen Virus?*

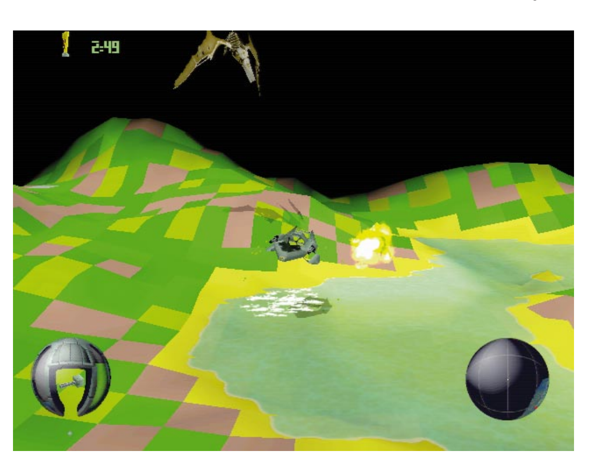
David: Auf den ersten Blick gibt es sicherlich Ähnlichkeiten, aber es ist ein gänzlich neues Spiel geworden. Dies trifft besonders auf die spielerische Tiefe zu: V2000 ist sehr komplex und hat eine leichter zu beherrschende Steuerung als der Vorgänger.

PC Player: *Was magst Du an V2000 denn am meisten?*

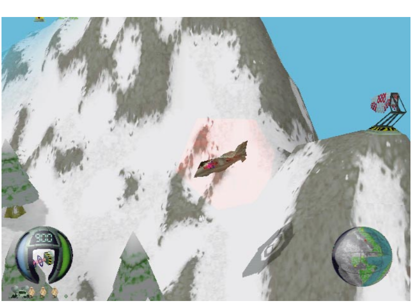
David: Es gibt die Möglichkeit, mit einer geheimen Waffe einen der Riesendrachen zu übernehmen. Dadurch kann man mit den anderen Monstern kämpfen, ohne selbst in Gefahr zu geraten.

PC Player: *Wie lange hat die Entwicklung gedauert? Bei Deinem letzten großen Projekt, Frontier, waren es immerhin fünf Jahre ...*

David: Nicht ganz so lang. Diesmal brauchte ich nur zwei Jahre, aber immerhin arbeiteten insgesamt zehn Leute an dem Spiel.



Einer der V2000-Level ist im unverkennbar Stil des Vorgängers »Virus« gestaltet.



David Brabens neues Meisterwerk entführt Sie sogar ins Hochgebirge.

PC Player: *Welche Spiele mag ein Spiele-Guru wie Du am liebsten?*

David: Ganz klar Multiplayer-Spiele und Programme mit vielen Rätseln. Ich verabscheue Spiele, bei denen man nur blind schießt, oder gar Leute mit Motorsägen zerkleinert.

PC Player: *Glaubst Du an die Zukunft von Multiplayer-Spielen?*

David: Derzeit sind sie ein Privileg für ganz, ganz wenige, und es wird noch ein paar Jahre dauern, bis sich das ändert. Schließlich muß auch die Technik noch deutlich verbessert werden. Aber keinesfalls werden sie die Solospiele verdrängen.

PC Player: *Und welches Deiner eigenen Spiele liegt Dir vor allem am Herzen?*

David: Noch immer Frontier, auch wenn ich es im Nachhinein für einen großen Fehler halte, den Simulationsaspekt so überbetont zu haben. Zudem standen wir damals unter einem enormen Zeitdruck, es endlich zu veröffentlichen.

PC Player: *Wie hat sich eigentlich die Spiele-Industrie seit Deinen ersten Erfolgen verändert?*

David: Heute braucht man viel größere Teams und längere Entwicklungszeiten als damals. Das verursacht enorme Kosten, folglich versuchen die Firmen, das Risiko solcher Investitionen zu minimieren. Im Ergebnis kopiert man ein paar wenige, erfolgversprechende Spielprinzipien und produziert so Unmengen von sich sehr ähnlichen »Command & Conquer«-Imitaten oder 3D-Shooter-Klonen. Sie sehen immer mehr wie scheinbar populäre Titel aus, enthalten jedoch immer weniger Ideen. Dadurch fühlt sich sicherlich auch so mancher Käufer ein wenig verschaukelt, wenn er solch einen blutarmen Titel für teures Geld erwirbt.

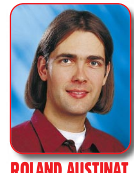
PC Player: *Was hältst Du von der rasanten Weiterentwicklung der Hardware?*

David: Genau das verhindert derzeit, daß PC-Spiele ein echter Massenmarkt werden. Zwar werden die Rechner immer besser, während die Preise stabil bleiben. Ich hingegen wünsche mir, daß nicht andauernd neue Systeme auf den Markt kommen, sondern die Preise statt dessen runtergingen. Immerhin ist ein Pentium/120 ein sehr mächtiges System, mit dem man als Spieledesigner jede Menge anstellen kann. Wenn man Spiele nur für High-End-Systeme entwickelt, schließt man viele Leute einfach aus. **(tw)**

1998 NOVEMBER



Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


MARTIN SCHNELLE


UDO HOFFMANN


THOMAS WERNER


THOMAS KÖGLMAYR

	Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Thomas Köglmayr	Seite
Platin Player	NHL 99	Sport	91	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	–	174
Gold Player	Racing Simulation 2	Rennspiel	89	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	–	124
Gold Player	F22 Total Air War	Flugsimulation	85	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	132
Gold Player	Grand Prix Legends	Rennspiel	84	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	118
Gold Player	Dynasty General	Strategie	83	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	170
Gold Player	V2000	Action	83	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	144
Gold Player	Israeli Air Force	Flugsimulation	82	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	136
Gold Player	Wing Commander: Secret Ops	SF-Action	82	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	108
Gold Player	F-16 & MiG-29	Flugsimulation	80	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	140
Gold Player	Need for Speed 3	Rennspiel	80	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	114
Gold Player	Tom Clancy´s Rainbow Six	Strategie-Action	80	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	–	214
	Tiger Woods 99	Sport	76	–	★★★★	★★★	★★	★★★	★★★★	130
	Ring des Nibelungen	Adventure	74	★★★★	★★★★	–	★★★★★	★★★	★★★	166
	Nightlong	Adventure	72	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	–	–	160
	O.D.T	Action	71	–	★★★★	–	–	★★★★	★★★	156
	H.E.D.Z.	Action	70	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	152
	Spearhead	Simulation	69	–	★★★	★★★★	★★★	★★★	–	222
	Hang Sim	Flugsimulation	60	★★★	★	★★★	★	★★	★	178
	Reah	Adventure	59	★	★★★	–	★★★	–	–	168
	Fünfte Element	Action-Adventure	58	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★	★★	228
	Barrage	Action	52	★★	★★	★★★	–	–	–	226
	Bonn Ouvert	Skat-Simulation	52	★★	★★★	★★	★★	★★★	★★★	225
	Sports TV: Boxing	Strategie	50	★	★★	★★	★★★	★★	–	220
	Starcraft: Insurrection	Zusatz-CD	50	–	★	★★	★★★	★★	★	224
	Spellcross	Strategie	49	–	★★★	–	–	★★	–	229
	Virtual Chess 2	Simulation	49	★★★	★★	★	★★	★★	★	225
	Fields of Fire	Strategie	43	★★	★★	–	★★	★★★	–	224
	Genetic Evolution	Strategie	39	★	★★	★	★★	★★	–	213
	101st Airborne in Normandy	Strategie	20	–	★	–	★	★	★	180
	Deer Stalker	Simulation	20	★	★	★	★	★	–	227
	Apollo 18	Flugsimulation	17	★	★	★	★	★	★	178
	Ashes to Ashes	Action	15	★	★	★	★	★	–	220
	Firewall	Strategie	9	★	★	★	★	★	–	221

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

H.E.D.Z.

Schrumpfkopf-Indianer würden über die Außerirdischen in »H.E.D.Z.« staunen: Die können mit Menschenköpfen nämlich noch viel mehr anfangen, als Sie auf ein handlicheres Format zu stutzen.



Zwei Gegner bewachen diesen Forteingang. Während der Elvis-Presley-Verschnitt (auch im Fadenkreuz oben links zu erkennen) einen erst näher herankommen läßt, eröffnet die Soldatenmaske sofort das Feuer.

Die famos intelligenten Bewohner des namensgebenden Planeten haben die Probleme des Alltags längst gelöst. Niemals gibt es Streit darum, wer dran ist mit Müll runtertragen. Friseurbesuche kann man sich sparen: Alle Aliens haben eine Glatze und sehen auch sonst völlig gleich aus. Doch gerade aufgrund dieser Vorteile wäre das Leben auf »H.E.D.Z.« bestürzend langweilig, wenn es da nicht den beliebten Kopfsport gäbe, dem alle Einwohner des Planeten ohne Unterlaß frönen; das Bundesligafieber in Deutschland ist nichts dagegen.

Und das funktioniert so: Der Planet Erde liegt nur eine Galaxie entfernt, bei gelegentlichen Besuchen entführen die Außerirdischen ohne moralische Bedenken auffällige Menschenkinder, die sie dann einer speziellen Behandlung unterziehen. Von jedem Terraner bleibt anschließend nichts weiter als sein Kopf übrig. Stülpen sich die Hedzianer diesen Kopf über ihre eigene Birne, erhalten sie alle Fähigkeiten, die den Spender ehedem auszeichneten. In der Verkleidung als Bodybuilder schleudern sie kiloschwere Hanteln mit Leichtigkeit durch die Luft, als deutscher Soldat des Zweiten Weltkriegs besitzen sie ein funktionierendes Sturmgewehr, mit dem sie anderen Aliens gerne gut sitzende Löcher in den violetten Pelz brennen.

In Arenen Köpfe stehlen

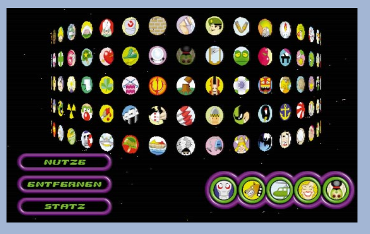
Natürlich greifen die Außerirdischen nicht wahllos irgendwelche Artgenossen an. Hierzu begeben sie sich lieber in speziell für dieses Freizeitvergnügen entwickelte Arenen, in denen sich dann 20 oder mehr mit Köpfen bewehrte Kämpfer herumtreiben. Ab jetzt ist alles erlaubt: Jede Sittlichkeit abstreifend, stürzen sie sich aufeinander und tun ihr Schlimmstes. Die Außerirdischen – zu denen, soviel sollte inzwischen klar



Dieses Alien hat all seine Energie verloren und muß deshalb aus dem Spiel ausscheiden. Seine Maske bleibt als grünes Symbol zurück.

Kleine Köpfe-Kunde

Da das gesamte Spiel auf dem Sammeln von neuen Köpfen basiert, wurden insgesamt 225 verschiedene Blitzbirnen ins Spiel eingebaut. Sie sind in verschiedene Klassen eingeteilt: Neben den gewöhnlichen Pistolen- oder Artillerieköpfen gibt es auch ganz seltene Exemplare. Manche können fliegen, andere mit den seltsamsten magischen Energien um sich schießen.



Alle meine Schädel. Dies ist nur eine kleine Auswahl aus dem umfangreichen Sammelsurium an Charakterköpfen.



Die blonde Sexbombe gehört zur Kategorie der Schmetterlinge. Sie kann für kurze Zeit schweben und dabei u.a. Lavaseen überqueren.



Der Dschungelhubschrauberpilot ist noch besser. Er kann unbegrenzt umherfliegen und außerdem seine Bordkanone einsetzten.



Unheilige Kräfte erfüllen die vierarmige Gottheit. Gewaltige Energiekreise treffen jeden Gegner, der in der Nähe ist.



Ein cooler Bursche ist der Hundeleibwächter. Mit unfehlbarer Präzision stürzt er sich blitzschnell auf direkt anvisierte Gegner.



Ihr teuflisches Grinsen geben die Aliens selbst dann nicht auf, wenn sie bereits per rotem Bannstrahl fortgebeamt werden.



Ein Gegner in der Rolle des wütenden Demonstranten hat sich mit seinen Molotowcocktails gerade selber in die Luft gesprengt.

sein, auch Sie gehören – verfügen zu Beginn über verschiedene Köpfe, zwischen denen sie ohne große Schwierigkeiten wechseln. Jeder Schädel besitzt neben unterschiedlichen Eigenschaften auch eine eigene Lebensenergie, die bei Beschuß durch Gegner reduziert wird. Verliert ein Kopf all seine Energie, entfleucht er dem betroffenen Spieler und schwebt als Symbol in der Arena herum. Das besiegte Alien kann jetzt entweder einen anderen Hohlkopf aufsetzen oder ist gezwungen, die Arena zu verlassen. Es läuft dann aber vorher noch ein paar Sekunden herum und versucht, seine Köpfe wieder einzusacken. Lassen Sie es nicht dazu kommen, sondern feuern Sie weiter auf den Opponenten, bis er in einem roten Beamstrahl verschwindet. Verlorene Köpfe dürfen aufgesammelt werden, kommen dann aber nicht in den maximal fünf Köpfe umfassenden Bereitschaftspack, sondern in eine Art Rucksack. Erst wenn Sie eine je nach Wert des Kopfes unterschiedlich hohe Geldsumme ausgeben, erscheint das Haupt wieder in Ihrem Bereitschaftspack. Es gibt 20 verschiedene Arenen, von denen zu Beginn aber nur die beiden einfachsten anwählbar sind. Jeder Kampfplatz ist nach einem bestimmten Motiv gestaltet worden (Warenhaus, Maschinenpark, Molekül-Welt) und verlangt eigene Strategien und Köpfe. Anfangs stürmen einfach zu besiegende Feinde auf Sie ein, denen Sie nach Art eines 3D-Shooters seitlich ausweichen können. In den höheren Leveln erwarten Sie immer stärkere Gegner mit immer besseren Eigenschaften. Doch das soll Ihnen auch ein Ansporn sein; besiegen Sie die Schurken, stehen Ihnen auch bessere Köpfe zur eigenen Verfügung. Achten Sie dabei auf herumliegende Geldsymbole, je mehr Geld Sie haben, desto mehr gefundene Schädel können Sie einsetzen. Erwischen Sie einen, der sich bereits in Ihrem Besitz befindet, wird er Ihnen ebenfalls mit einer bestimmten Summe Geldes vergütet.

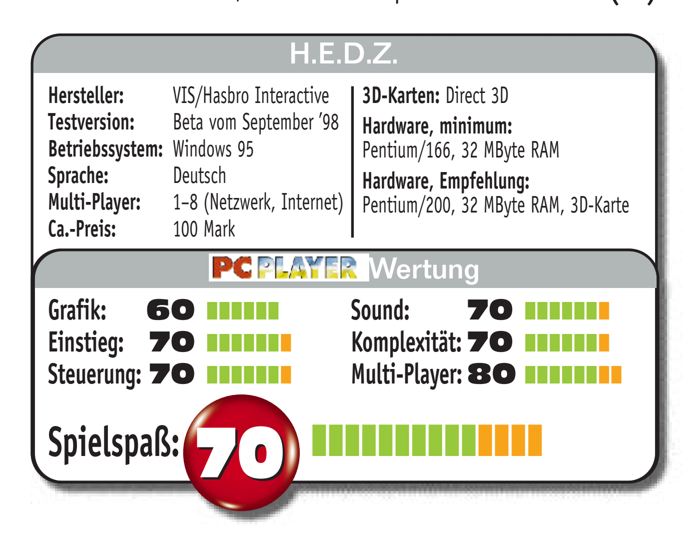
Sie legen sich am besten mehrere Angriffsköpfe zurecht, falls dem ersten die Munition ausgeht, können Sie so schnell zu den anderen wechseln. Großräumige Arenen bieten Artillerieköpfen viel Schußraum, in engen, verwinkelten Gassen sind Nahkampfschädel die Waffe der Wahl. Wichtig sind die seltenen Sanitäterbirnen, die andere Köpfe heilen können. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

Ein so abstruses Programm, bei dem man sich allein schon bei der Vorgeschichte das Hirn verrenkt, kann eigentlich nur aus Großbritannien kommen. Gestärkt durch Filmerfolge wie den Drogenreißer »Trainspotting« wandeln die schottischen Entwickler auf verrückten Pfaden und entwickeln dabei ein erfreulich originelles Programm. Im Grunde hat es sehr viel von einem gewöhnlichen 3D-Shooter, wenn auch mit wesentlich schlechterer Grafik als es den heute üblichen Standards entspricht. Durch den Köpfchen-wechsel-dich-Aspekt kommt aber jede Menge Abwechslung in den Ballerbrei.

Die Damen und Herren der Indizierungsstelle können auf jeden Fall entspannt in ihren Schaukelstühlen wippen. Ganz offensichtlich stirbt in diesem Spiel niemand, die besiegten Aliens verlassen als gut gelaunte Sportler die Arenen. Genau so gut gelaunt ist auch der Spieler, der auf der Jagd nach neuen Köpfen durch die große Spielumgebung pirscht. Leider ebbt die Spannungskurve nach längerer Spielzeit ein wenig ab. Trotz der Charaktervielfalt geht es auf dem Planeten H.E.D.Z. im Grunde nur um Sein oder Nichtsein, um Kampf um des Kampfes willen ohne jede Story oder andere dynamische Elemente. Mir gefällt es trotzdem.

- **+ Originell und leicht verrückt**
- **+ Viele verschiedene Figuren**
- **+ Für Sammler ideal**
- **– Grafik unterentwickelt**
- **– Auf Dauer etwas eintönig**



H.E.D.Z.

Hersteller:	VIS/Hasbro Interactive
Testversion:	Beta vom September '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: Direct 3D
Hardware, minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 70

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

O.D.T.

Sie lieben »Tomb Raider« heiß und innig, würden aber trotz Lara Croft zwischendurch gern mal fremdgehen? »O.D.T.« bietet Ihnen die Chance, solche Gelüste am Bildschirm in die Tat umzusetzen.

Normalerweise lassen sich Fantasy-Königreiche eigentlich ganz gern von Dämonenhorden überfallen. Zur Abwechslung dürfen es auch Orks sein, und sogar Drachen sind o.k. Denn die gewitzten Bewohner wissen längst, daß all das keine wirkliche Gefahr darstellt: Erfahrungsgemäß taucht schon nach kurzer Zeit ein strahlender Held auf, rettet ein bißchen die Welt, alle haben sich prächtig unterhalten und Gesprächsstoff für Monate. Dieser Mechanismus funktioniert im Regelfall derart zuverlässig, daß kein virtueller Bauer tatsächlich in Panik gerät, nur weil wieder einmal ein Wesen aus einer anderen Dimension mit seinen zehn Mäulern an den Milchkühen knabbert.

O.D.T. bietet seinem Namen entsprechend eigenartige Schauplätze. Dieser schöne Rinderwahn-Brunnen zu Ehren von St. Creutzfeld-Jakob ist da noch vergleichsweise realitätsnah.

Die Festungen fliegen wieder

In der Stadt Calli, wo gerade eine fürchterliche Epidemie ausgebrochen ist, liegt die Sache leider nicht so einfach. Da selbst magische Schwerter im Kampf gegen die Bazillenplage üble Nachwirkungen haben (angefangen mit dem Tod des Patienten), bricht ein gewisser Kapitän Lamat auf, um eine verträglichere Therapie zu finden. Dies schafft er auch, gerät aber auf dem Heimweg mit seinem Luftschiff in ein äußerst anziehendes Energiefeld und stürzt auf die Ruinen einer fliegenden Festung. Dort hausen finstere Kreaturen, die den Weiterflug des tapferen Kapitäns verhindern wollen und ihn kurzerhand entführen. Als eines von vier Crew-Mitgliedern stapfen Sie durch die sieben 3D-Level der besagten Bastion, versuchen Ihren Chef wiederzufinden und nebenbei das Fluggerät wieder funktionstüchtig zu machen. Gerenderte Zwischensequenzen führen die Geschichte weiter.



Der Tod eines Gegners bringt wertvolle Erfahrungspunkte, die Sie auf Rüstung, Waffen und Magier verteilen dürfen.



Vom furchteinflößenden Golem bleiben nach den universalen Regeln des Humors nur zwei Steinschuhe zurück.

Bischof oder Ingenieur?

Für Ihr Abenteuer stehen Ihnen zur Auswahl: Ike, der Corporal, Julia, die Kartographin, der Ingenieur Maxx und ein Erzbischof namens Solaar. Außerdem gibt es zwei weitere, versteckte Charaktere. Diese illustren sechs Figuren unterscheiden sich nicht nur äußerlich, sondern auch durch ihre Fähigkeiten. So kann der kräftige Maxx gut mit Waffen umgehen, während Erzbischof Solaar vorwiegend magische Ambitionen hat. Allerdings



Gegen unseren Magier ist David Copperfield ein Waisenknabe.



Speicherpunkte können Sie nur einmal benutzen. Wenn Sie Pech haben, sind diese aber schon von Monstren besetzt – so wie dieser hier.

bleibt das Können der Crew nicht statisch. Im Laufe des Spiels sammelt die ausgesuchte Figur Erfahrungspunkte, welche auf die drei Kategorien Rüstung, Waffen und Magie aufgeteilt werden können. Die Bewegungsfreiheit des Bildschirm-Egos ist in jedem Fall recht hoch. Sie lassen es nach Belieben springen, klettern, rollen, krabbeln oder sogar robben. Die Animationen entspringen der Motion-capturing-Technik. Neben den üblichen »Hebel ziehen«- und »Weg suchen«-Aktivitäten müssen Sie natürlich auch kämpfen. Es gibt vier Waffen und 16 Zaubersprüche, welche für die Verwendung an 40 verschiedenen Gegnern vorgesehen sind. Zu letzteren zählen etwa Zombies mit schweren Plasmagewehren, flatternde Fledermäuse, Roboter, allerlei Reptilien und selbstverständlich auch gigantische Endgegner.

Abspeichern ist nur an ganz bestimmten und nicht gerade zahlreichen Punkten erlaubt. Diese Save Points funktionieren zu allem Übel nur einmal, was bedeutet, daß Sie sehr genau überlegen müssen, wann Sie das Spiel sichern. Um den aus diesem Prinzip resultierenden Frust zu minimieren, verfügen Sie in Jump-and-run-Manier über eine gewisse Anzahl von Leben. Diese lassen Sie jedoch nicht an der Stelle auferstehen, wo Sie zuvor ablebten. Vielmehr gibt es wiederum nur einige wenige Check-Punkte, die Ihnen die gefahrlose Reinkarnation erlauben. Praktisch bedeutet das, daß Sie bereits besuchte Levelabschnitte erneut durchlaufen müssen. Diese Tatsache erweist sich allerdings als nur begrenzt tragisch, da die einzelnen Teilstücke für gewöhnlich relativ klein sind. **(vs)**



Außen knusprig und innen noch rot: Der Magier im Haus erspart die Küchenhilfe.

Volker Schütz ★★★★

Der Pressetext zu O.D.T rühmt zum einen die »künstliche Dummheit« der Gegner und zum anderen die Verwandtschaft zu den Romanen von Jules Verne. Beides verwundert ein wenig. Erstere ist zwar wirklich vorhanden, aber weniger ein Grund zu Freude als zu herzzerreißendem Mitleid; letztere hingegen beschränkt sich auf den originellen Namen des Fluggefährts der Protagonisten-Crew: Nautiflyus (was haben wir alle gelacht). Jules Verne und O.D.T. könnten nur weiter voneinander entfernt sein, wenn man einen von beiden 20 000 Meilen unter dem Meer versenkte. Weiterhin ärgert mich das übliche Problem aller »Tomb Raider«-artigen Spiele: Das Sichtfeld wird oft durch Wände, manchmal sogar durch das eigene Bildschirm-Ego verdeckt. Auch die Steuerung hat ihre Tücken. So benutzt mein Charakter etwa nur dann eine Leiter, wenn ich Space- (Springen/Klettern/Benutzen) und Rückwärts-Taste gleichzeitig betätige. Dies sorgt häufig für einen ungewollten Hopser mit anschließender Flugstunde. Positiv zeichnet sich O.D.T. durch die Optik aus. Das verschrobene Ambiente und dessen Darstellung lindern die erwähnten Mängel merklich. Für Wohlgefallen sorgt zudem der Level-Aufbau, der weder zu knifflig noch zu einfach geraten ist. Ein dickes Lob gilt auch der – noch ausbauenswerten – Rollenspiel-Komponente: Darauf hat das Genre lange gewartet.

- + Sieht gut aus
- + Zwischensequenzen
- + Kurze Ladezeiten
- + Nette Musik
- − Nur wenige Speicherpunkte
- − Steuerung umständlich
- − Dumme Gegner

O.D.T.

Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Beta vom September '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	Direct 3D
Hardware, minimum:	Pentium/133, 24 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

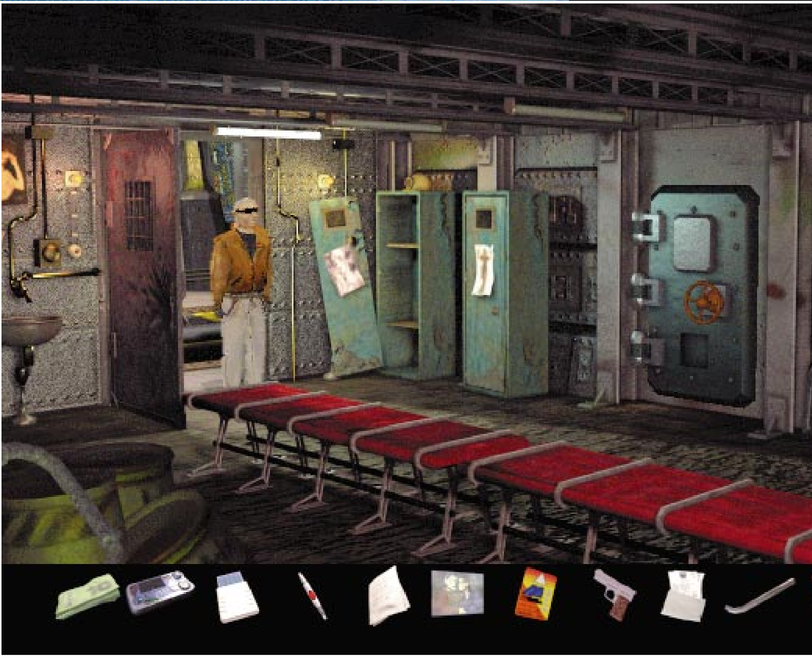
Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	—

Spielspaß: 71

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Nightlong

Wer bei diesem Titel an einen alten Hit von Lionel Ritchie denkt, liegt völlig falsch: »Nightlong« ist ein Point-and-click-Adventure, das sich kräftig bei »Blade Runner« und Konsorten bedient.



Neulich, in der U-Bahn: Seltsam, daß sich kein Arbeiter in diesem heimelig eingerichteten Pausenraum aufhält.

Er ist schon ein mächtig cooler Bursche, dieser Joshua Reev. So cool, daß er auch nachts nur mit Sonnenbrille durch die Gegend zieht und seine Nase dabei ständig in die Angelegenheiten anderer Leute steckt. Ja, so schön kann das Tagwerk eines Privatdetektivs sein. Ob er dem unsteten Lebenswandel auch seine Glatze verdankt, wissen wir nicht – vielleicht hat sich Joshua als ehemaliger Leutnant des militärischen Geheimdienstes während einiger Himmelfahrtskommandos zu oft die Haare gerauft. Eines schönen Abends meldet sich Hugh Martens bei ihm; der ist nicht verwandt oder verschwägert mit dem gleichnamigen Schuherfinder, sondern Bürgermeister von Union City und sieht gerade seine Felle davonschwimmen: Die Genesis Cryogentics Corporation, die ihm zur Wiederwahl verhelfen soll, wird seit geraumer Zeit von Terroranschlägen heimgesucht. Ungünstigerweise stehen Neuwahlen vor der Tür, und Martens würde doch so gerne auch in der nächsten Legislaturperiode die Geschicke der Stadt bestimmen. Zufällig (immer diese Zufälle) ist Reev ihm noch einen Gefallen schuldig und erklärt sich bereit, im Schutz einer neuen Identität die Terrorgruppe zu infiltrieren.

Blade Runner junior

»Nightlong« ist ein Adventure der alten Schule: Sie steuern den grobkörnig gepixelten Grobian Joshua mit beherzten Mausklicks durch die gezeichnete Ober- und Unterwelt von Union City. Als erstes sollten Sie die Wohnung Ihres erfolglosen Vorgängers Simon Ruby unter die Lupe nehmen. Der mittlerweile verschollene Journalist war ebenfalls im Auftrag des Bürgermeisters auf der Spur der Terroristen. Anschließend geht es zur Rotmall Station, wo Sie sich Zugang zum »Free Climax«-Nachtclub verschaffen müssen. Dort treffen Sie auf die Inhaberin Eva Tompson, mit der Simon am Vorabend noch gesehen wurde – dummerweise kann sie sich überhaupt nicht mehr an ihn erinnern. Eva murmelt lediglich etwas von einem Zoo im Untergrund, an dessen Planung ihr Vater beteiligt war – Ehrensache, dieser Spur nachzugehen.

Sämtliche Begegnungen mit anderen Personen und zahlreiche Aktionen des Privatdetektivs werden mit vorgerenderten Sequenzen illustriert. Selten können Sie den Ablauf eines Gesprächs beeinflussen, indem Sie auf ein entsprechendes Thema oberhalb Ihres Gegenübers klicken. Leider stimmen die gesprochenen Worte öfters nicht mit den Untertiteln überein: Besonders das »Du« und das »Sie« werden gerne durcheinandergewürfelt. Dafür gibt es nette Kamerawechsel, die mehr Dynamik in die Mini-Filmchen bringen.

Gelegentlich holpert es mit der Bedienung: Mit dem nötigen Kleingeld ausgestattet, könnte sich Joshua ohne weiteres eine U-Bahn-Fahrkarte kaufen, doch erst nach einem Blick auf den Fahrplan weiß er auch, wie das geht. Wäre alles halb so wild, wenn er nicht schon einen alten Fahrschein in Simons Apparte-





◀Effektive Schwarzfahrerminimierung: Erst mit einer Fahrkarte geht es auf den Bahnsteig.



For members only: Ohne das bunte Plastikkärtchen kommt Joshua nicht in den Free Climax Club.





Zum Wohlsein: Branntwein-Liebhaber sollten dieses Geschäft besser mit leerem Geldbeutel betreten.



▲ Eva Tompson ist Inhaberin des Free-Climax-Clubs und besitzt auch sonst einige Annehmlichkeiten.



Ist er nicht cool? Privatdetektiv Reev scheint die Sonnenbrille am Kopf - festgewachsen zu sein.

ment gefunden hätte, der den Namen der gewünschten Station trägt. Von solch kleinen Hakeligkeiten abgesehen, klappt das Benutzen, Nehmen und Kombinieren verschiedener Gegenstände problemlos per Rechtsklick.

Obwohl Team 17 auf der Schachtel steht, wurde das Spiel vom italienischen Trecision-Team programmiert, das mit Durchschnittskost wie »Ark of Time« oder »Alien Virus« bislang keinen Blumenpott gewinnen konnte. Der Italienisch-Kurs an der Volkshochschule bleibt Ihnen trotzdem erspart – alle Akteure sprechen akzentfreies Deutsch. Joshua Reev bedient sich dafür – harte Männer müssen schließlich zusammenhalten – sogar der vertrauten Synchronstimme von Bruce Willis.

So gut die Stimmen klingen, so sinnentleert ist oft die Übersetzung. Ein Beispiel: In Ihrem Inventar befinden sich ein paar Geldscheine, die man meinetwegen auch noch Banknoten nennen kann. Am Fahrkartenautomat spricht Joshua jedoch von »Notizen« (!), das Spiel selbst führt das Papiergeld als »Gutschriften«, und bei einem Erklärungs-Linksklick nennt Joshua die Scheine »Credits«. Ein Reagenzglas (englisch: »tube«) wird Ihnen, Sie ahnen es schon, als »Tube Säure« verkauft. Dumm gelaufen.

Dafür entschädigen die durchweg logischen und mit kreativen Ideen gesegneten Rätsel: So müssen Sie einem Penner einen alten Rollschuh abringen und darauf eine tote Ratte schnallen. Damit erschrecken Sie die Frau eines Spirituosenhändlers, die fluchtartig dessen Weinkeller verläßt. Trockener Kommentar des Protagonisten: »Wetten, daß diese Ratte gedacht hat, nie mehr laufen zu können?«

Gestorben wird nicht – dafür dürfen Sie auch bloß zwölf Spielstände sichern. Zwar lassen sich Dialoge und Zwischensequenzen mit der Escape-Taste beschleunigen beziehungsweise abbrechen, aber unser Held schleicht mit einer erbarmungswürdigen Geschwindigkeit umher. Ein direktes Anspringen des nächsten Raumes gibt es nur selten. Aus den Lautsprechern düdeln uninspirierte Adlib-Klänge. **(ra)**



Roland Austinat ★★★★

Nightlong klaut dreist bei Blade Runner und erinnert an die ewigen Regenschwaden, die über den postindustriellen Stadtvierteln niedergehen. Will sagen, das Spiel tut furchtbar ernst, ist aber eigentlich weder superspannend noch gähnend langweilig – es plätschert halt so vor sich hin. Wenn wenigstens ein paar ironische Seitenhiebe auf das »böse Zukunft, böse Menschen«-Szenario kommen würden, doch Fehlanzeige. Dafür regiert endlich mal wieder die Logik: Alle Rätsel lassen sich nach spätestens einer nächtlichen Schlafpause knacken – das gibt es heute nicht mehr allzu häufig, und ein ordentliches Point-and-click-Adventure muß man in diesen 3D-Zeiten sowieso mit Freuden aufnehmen.

Drei Meckerpunkte hab' ich aber doch noch: Der gute Mr. Reev schleicht in einer Geschwindigkeit über den Monitor, daß Sie bei einem Ortswechsel getrost spülen, einkaufen oder ein Mittagsschläfchen halten können. Dazu wird jeder Satz und jede Umgebung zeitraubend nachgeladen – bei einem schnellen CD-Laufwerk, das dabei jedesmal erst auf Touren kommen muß, wird das leicht zur Tortur. Zuletzt: Selten so eine mangelhafte deutsche Übersetzung gesehen. Ob die Jungs von Team 17 schon mal ein LucasArts-Adventure in der Hand gehabt haben?

- \+ Logische Rätsel
- \+ Witzige Ortschaften
- \+ Viele Objekte
- − Abgelutschte Story
- − Üble Übersetzung
- − Öde Musik

Nightlong

Hersteller:	Trecision/Team 17	3D-Karten: –
Testversion:	Beta vom September '98	Hardware, minimum: Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	–	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	40
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	—

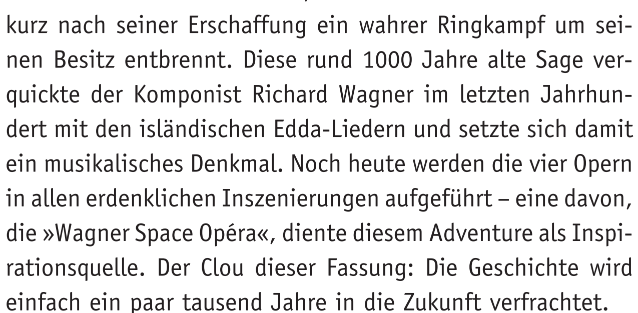


Spielspaß: 72

Adventure für Einsteiger

Der Ring des Nibelungen

Wer braucht schon teure Karten für die Bayreuther Festspiele, wenn er den »Ring des Nibelungen« ganz privat am heimischen PC aufführen kann?



Wotan zürnt seiner Tochter Brünnhilde. Im Hintergrund: die geheimnisvolle Erda.

Der Ball ist rund – ein Ring nicht minder. Ohne ihn wären Heerscharen von Juwelieren arbeitslos, entstünden bei Hochzeiten peinliche Pausen, und Ohren, Nasen sowie sonstige Körperteile müßten dann mit etwas anderem geschmückt werden. Selbst Boxer geben sich in einem – allerdings viereckigen – Ring eins auf die Mütze und kassieren dafür stolze Summen. Der »Ring des Nibelungen« verheißt seinem Besitzer nicht nur Geld und Gold, sondern nimmer endende Macht – kein Wunder, daß schon kurz nach seiner Erschaffung ein wahrer Ringkampf um seinen Besitz entbrennt. Diese rund 1000 Jahre alte Sage verquickte der Komponist Richard Wagner im letzten Jahrhundert mit den isländischen Edda-Liedern und setzte sich damit ein musikalisches Denkmal. Noch heute werden die vier Opern in allen erdenklichen Inszenierungen aufgeführt – eine davon, die »Wagner Space Opéra«, diente diesem Adventure als Inspirationsquelle. Der Clou dieser Fassung: Die Geschichte wird einfach ein paar tausend Jahre in die Zukunft verfrachtet.



Diese Tempelanlage im Wald ist der Schlüssel zu mehreren Rätseln – beachten Sie die Steine unter den Sternzeichensymbolen.

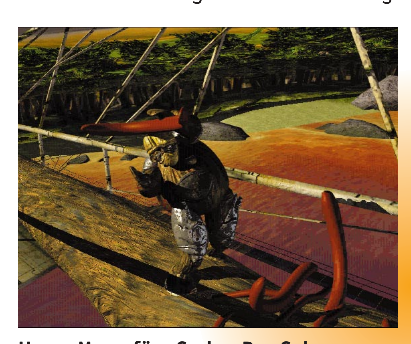
Erde wohin?

Zu Beginn des Spiels werden Sie als Held Ish von einem Raumschiff auf einen unwirtlichen Asteroiden abgesetzt. Als Verlierer eines intergalaktischen Krieges müssen die überlebenden Menschen nämlich zur Belustigung der neuen Herrscher alte Erzählungen vorführen – Ish darf sich an Wagners Ring, besser gesagt, der ersten Hälfte des Werks, versuchen.

Das geschieht in vier separaten Abschnitten: Als Zwerg Alberich müssen Sie Ihre Mine wieder in Betrieb nehmen. Dazu benötigen Sie das Rheingold, das Sie erst nach einer Reihe von Prüfungen durch die Rheintöchter an sich nehmen können. Im zweiten Unter-Adventure suchen Sie als Feuergeist Loge nach dem Gold, das Alberichs Bruder zu einem Ring und einer Krone geschmiedet hat. Ihr »Chef«, Göttervater Wotan, benötigt es, um die beiden Riesen Fafner und Fasolt für den Bau der Walhalla zu bezahlen.

Abenteuer Nummer drei bringt Sie in einen Wald: Hier lebte einst Wotan mit einer Sterblichen und zeugte die Zwillinge Sieglinde und Siegmund, dessen Part Sie übernehmen. Bevor Siegmund seine Schwester wiedertreffen kann, gilt es etliche Rätsel zu lösen. Gegen Ende greift Brünnhilde, eine weitere Tochter Wotans, in das Geschehen ein. Sie steuern die Kriegerin dann auch im vierten Teil, in dem sie den Hort der Walküren ordnen muß. Erst dann können die Seelen der gefallenen Krieger in Frieden ruhen.

Nach jedem absolvierten Kapitel kehrt Ish zum Asteroiden zurück, wo ihm seine Mentorin Erda nach und nach das Schicksal der Erde enthüllt und ihn in einen Plan einweiht, der zum Sturz der despotischen Herrscher beitragen könnte. Die vier



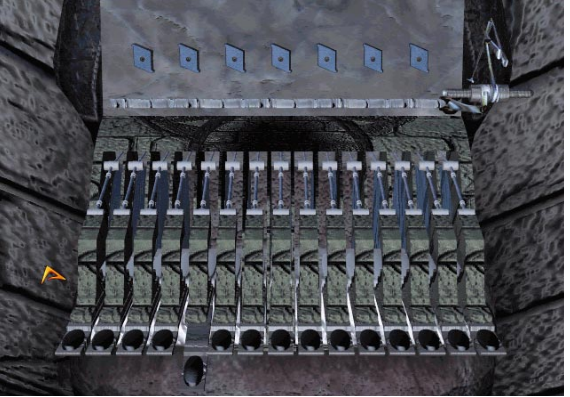
Unser Mann fürs Grobe: Der Golem besorgt ein paar Regenwürmer ...



... und eine Metallplatte, nachdem er ein Monster mit einigen Tropfen Schlafwein ausgeschaltet hat.



Mit dieser Presse kelterte schon Wotan seinen Wein (oben im Bild: die Inventarleiste).



Nachwuchs-Wagner vor: Mit dieser Musik-Schreibmaschine gilt es, ein Ring-Thema nachzuspielen.

Szenarien dürfen in beliebiger Reihenfolge angegangen werden. Hängen Sie also bei dem einen, springen Sie einfach ins nächste. Wir empfehlen in chronologischer Reihenfolge vorzugehen.

Zukunftsmusik

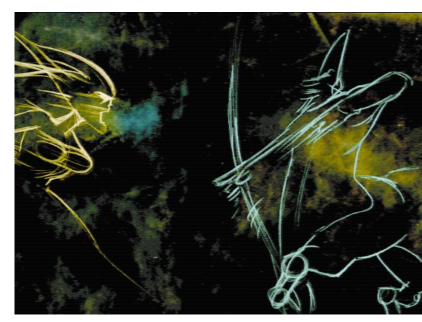
Ein Wagner-Adventure ohne Wagner ist wie ein Kugelschreiber ohne Kugel. Glücklicherweise ergatterte Arxel Tribe die Rechte für eine Aufnahme der Wiener Philharmoniker unter Leitung von Sir Georg Solti.

Die nach Vorlagen des französischen Künstlers Philippe Druillet gerenderte Grafik erinnert an Genreprimus »Riven« – mit dem Unterschied, daß Sie sich an jedem Ort frei um die eigene Achse drehen und nach oben oder unten schauen dürfen. Dazu gehört auch, daß alle Ortswechsel in schönster 16-Bit-Grafik fesch animiert werden. Der Mauszeiger verändert sich, wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen oder manipulieren können. Analog dazu sprechen Sie auch eine Person in Ihrer Nähe an. Die auf Wunsch mit Untertiteln versehenen Dialoge laufen automatisch ab. Cryo-typisch blicken die Akteure manchmal etwas wächsern drein, auch wenn die Lippensynchronisation ordentlich ist. Die Übersetzung ist jedoch so professionell wie die Sprecher: Allen voran lieh Senta Berger ihre charakteristische Stimme der Erda.

Puzzle-technisch bewegt sich der Ring im klassischen Adventure-Rahmen. So verbirgt der Leichnam von Siegmunds Mutter einen Schlüssel. Um diesen zu bekommen, müssen Sie den Körper mit einem Boot auf einen angrenzenden See verfrachten. Anschließend setzen Sie selbiges per Feuerpfeil in Brand, worauf es versinkt und sich ein Fisch das Objekt der Begierde schnappt. Petri Heil – aber erst, nachdem ein selbstgebastelter Golem Ihnen die Würmer für die Angel organisiert hat.

Jede Figur besitzt obendrein eine Spezialfähigkeit: Haut Alberich schon mal mit der Faust auf Mensch und Material, erfreut sich Siegmund des Wolfsinstinktes, mit dem er verborgene Dinge sehen und bei Tieren Eindruck schinden kann.

Sie dürfen so oft speichern, wie Sie wollen, auch mitten in einem Puzzle. Diese Option sollten Sie nutzen: Gelegentlich kann der Held auch das Zeitliche segnen. Eine Anzeige verrät Ihnen, wieviel Prozent der einzelnen Abenteuer Sie bereits erfolgreich absolviert haben. **(ra)**



Medusa gegen Zentaure: Alberich und Loge liefern sich mit herbeibeschworenen Traumgeschöpfen ein Duell.

Roland Austinat ★★★★

Merkwürdig: Flaue Spiele zu Kinoknüllern gibt es in Hülle und Fülle, doch klassische Werke werden eigentlich so gut wie gar nicht angerührt. Dabei bieten gerade diese oft spannendere Geschichten als der neueste Action-Hit mit Bruce Willis und Konsorten. Daß sich Arxel Tribe an den eher komplexen und ernsten Ring des Nibelungen herangewagt hat, ist durchaus mutig zu nennen. Doch das Experiment ist gelungen: Die Umsetzung von Wagners Tetralogie gelang den Designern auf eine höchste beeindruckende Art und Weise.

Die edle Musik ist schon die halbe Miete und sorgt für eine dichte Atmosphäre. Auch die stimmungsvollen Grafiken tragen ihr Scherflein zum Spielerlebnis bei. Allerdings gilt: Das »Full Throttle«-Syndrom lebt. An einem langen Wochenende haben routinierte Abenteurer alles gesehen und dürfen den Abspann bewundern. Außerdem ein Wort der Warnung: Die relativ geringe Puzzle-Dichte und der recht lineare Spielverlauf machen den Ring des Nibelungen zu einem Spiel für Adventure-Einsteiger. Doch auch Klassik-Liebhaber und Freunde ausgefallener Ideen dürfen sich an Ishs Geschichte wagen. Hoffen wir, daß der zweite Teil der Geschichte in dieser Hinsicht ausgebaut wird.

+ Innovative Idee

+ Meisterliche Musik und Grafik

– Mehr Rätsel wären nicht schlecht

– Dialoge nicht interaktiv

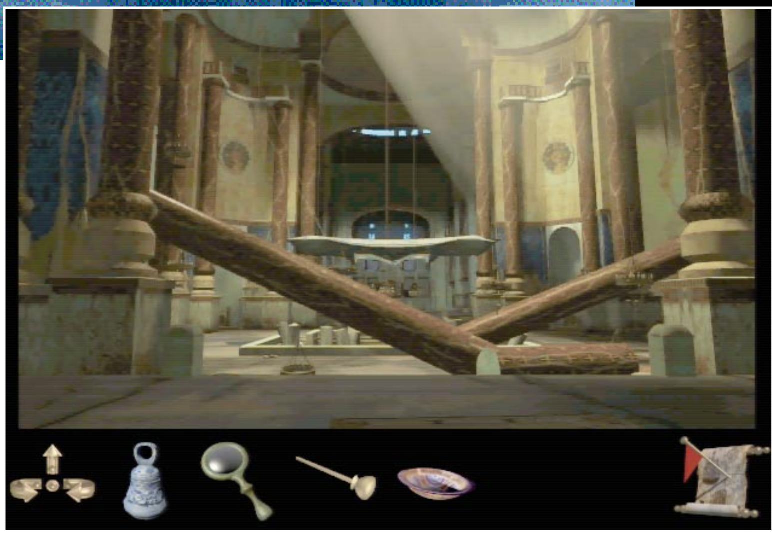
Der Ring des Nibelungen

Hersteller:	Arxel Tribe/Cryo	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom September '98	**Hardware, minimum:**	P/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	P/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 74


Im großen Tempel von Reah wurde lange nicht mehr Staub gewischt.

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Reah

Der Fisch auf dem Fahrrad oder: Über die Schwierigkeit, intelligente Rätsel zu erfinden. Warum selbst tolle Grafik und stimmungsvolle Atmosphäre keinen Spielspaß garantieren.

Obwohl der namenlosen Hauptfigur, die Sie in diesem Adventure verkörpern, durchaus bewußt ist, daß ein vor ihr befindliches Dimensionstor in eine andere Welt höchst unstabil ist, kann sie nicht widerstehen und durchschreitet es. Natürlich bricht unmittelbar darauf die Verbindung zusammen, und der törichte Bruder Leichtfuß ist auf der Welt »Reah« gefangen.

Doch was soll's: In munterem Tonfall Selbstgespräche führend, stapfen Sie auf das direkt vor Ihnen gelegene, große Stadttor zu. Alles ganz schön aufregend hier, die Luft ist atembar, auf die Toilette müssen Sie im Moment auch nicht, was soll man sich da unnütz Sorgen machen. Nachfolgend lösen Sie deshalb zahlreiche Kombinationsrätsel und Intelligenztests, um zurück in Ihre Welt zu gelangen. (Etwa: grüne und rote Säcke in bestimmter Kombination an Seilen aufziehen). Sie stapfen dabei durch wunderschön gerenderte Bilder, in denen Sie sich stufenlos um die eigene Achse drehen und manchmal auch nach oben und unten blicken können. Für gewöhnlich führt auch ein Weg aus dem Bild heraus, was durch kleine Pfeile angezeigt wird. Wo es möglich ist, raffen Sie Gegenstände an sich (Die Lupe liegt im Katzenkörbchen!) und setzen Sie anderswo wieder ein. Eine nützliche Leuchtfunktion zeigt an, wann dies sinnvoll ist und erspart somit zielloses Herumklicken.



Dieser freundliche Geist eines toten Alchimisten wird Ihr treuer Begleiter.

Reah ist kein lebloser Planet. Sie treffen immer wieder auf Eingeborene, die genau wie Menschen aussehen, was schon ein wenig verwundert. Zunächst verläuft die Kommunikation schwierig, wenn Sie aber ein wenig an einem Brunnen herumhantieren, sprechen plötzlich alle Deutsch. Die anderen Rätsel, auf die Sie treffen werden, sind nicht viel gescheiter. Außerdem wird ein teuflischer Alchimist, der eigentlich tot sein sollte, Ihr ständiger Begleiter und füttert Sie ununterbrochen mit Andeutungen zu Ihrer Vorgehensweise auf. **(uh)**


Udo Hoffmann


★★★

Der Ort Reah besitzt viele reizvolle Gebäude, die insbesondere für Architekturstudenten interessant sein dürften. Um seine mystische Sphärenmusik werden abgehalfterte Komponisten wie Mike Oldfield oder Jean-Michel Jarre das Programm beneiden. Aber für die (Zitat) »genialen« Rätsel und die »intelligente« Story könnte ich die Verantwortlichen stundenlang abwatschen!

Was hier aus den hochklassigen Vorlagen der Grafiker und Musiker gemacht wurde, ist im Grunde eine mittlere Katastrophe. So völlig unmotiviert wie die Hauptfigur durchs Tor tritt, so unmotiviert sind auch die spielerischen Versatzstücke Reahs, die mich an ein durcheinander geschütteltes Märchen der Gebrüder Grimm erinnern. Ich helfe freundlichen jungen Frauen, die sich über meine Anwesenheit nicht im geringsten wundern, brüte über dem x-ten Intelligenztest und mache nur deshalb weiter, weil ich unbedingt noch sehen will, wie das nächste Musikstück klingt und die übernächste Grafik ausschaut.

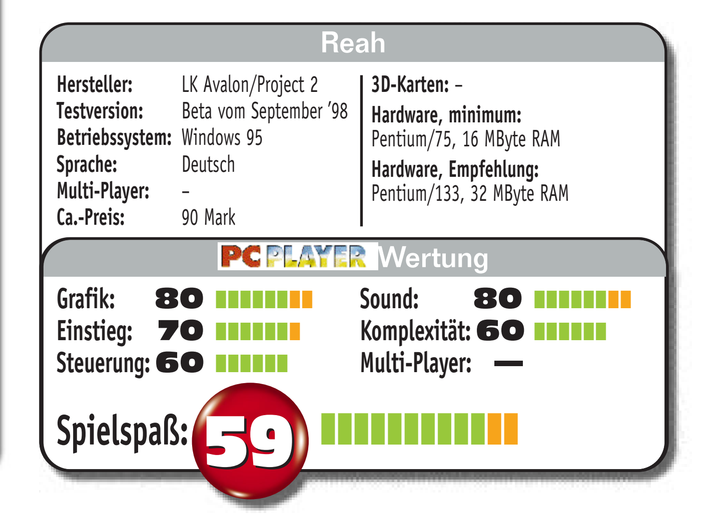
Mit einer schlüssigen Story hätte Reah sogar »Riven « Konkurrenz machen können, aber so? Vielleicht beim nächsten Mal.

+ Schöne Bilder

+ Noch schönere Musik

– Story reines Flickwerk

– Rätsel vielfach nur dümmliche IQ-Tests



GOLD PLAYER

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Dynasty General

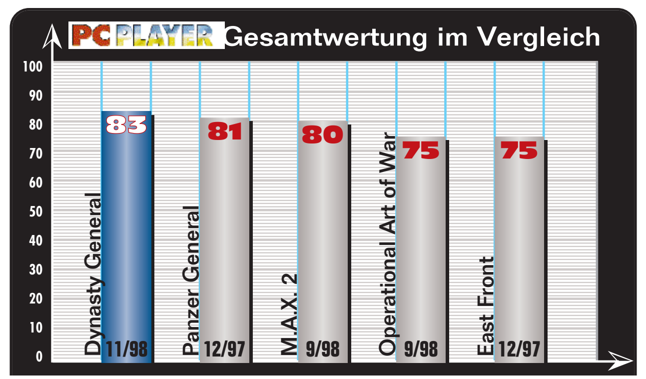


Die Fragezeichen stehen für feindliche Einheiten, deren Typ noch nicht zu erkennen ist.

Wer glaubte, rundenbasierte Strategiespiele gehörten langsam einer aussterbenden Gattung an, sieht sich nun eindrucksvoll widerlegt. Mit einem taktischen Paukenschlag meldet sich SSI nach fast einjähriger Pause zum Dienst zurück.

Beinahe sah es ja in den letzten Monaten so aus, als ob SSI den Oberbefehl über rundenbasierte Strategiespiele kampflos an den Erzrivalen Talonsoft abtreten wollte. Die bliesen nämlich mit ihren vorzüglichen Taktikhämmern »East Front« und »Operational Art of War« zur Großoffensive, während SSI monatelang in der Etappe schmorte. Nun aber holen die Kalifornier mit dem »Dynasty General«, der in den USA den Namen »People´s General« trägt, zum Gegenschlag aus. Zumindest dem äußeren Anschein nach gleicht der seinem Vorgänger »Panzer General 3D« wie eine Granate der anderen. Sie agieren erneut auf handgemalten Landkarten, und dort wiederum tummeln sich über 280 originalgetreu nachgerenderte Truppentypen von 19 verschiedenen Nationalitäten. Die inhaltlichen Unterschiede zum Vorgänger sind indes um so beachtlicher. Das fängt mit der in naher Zukunft angesiedelten Hintergrundgeschichte an: Im asiatischen Raum stemmt sich eine multinationale Truppe den expansiven chinesischen Gelüsten entgegen. Da SSI traditionsgemäß viel Wert auf militärische Authentizität legt, tauchen ausschließlich digitale Ausgaben real existierenden Kriegsgeräts auf. So kann es passieren, daß in Ihrer Armee deutsche Leopard-Panzer Schulter an Schulter mit britischen, südkoreanischen und amerikanischen Kettenfahrzeugen kämpfen. Auf Marineeinheiten wurde gleich ganz verzichtet, um so mehr Beachtung hat SSI den Luftstreitkräften geschenkt. Zum einen gibt es eine stattliche Auswahl modernster Kampfhubschrauber. Die fliegen pro Runde bis zu 30 Felder weit, nehmen alles, was kreucht und fleucht unter Beschuß und transportieren Truppen umher. Sämtliche anderen Luftoperationen laufen indirekt ab: Vor jedem Szenario erhalten Sie eine Anzahl Luft-


Das Einkaufsmenü mit Panzern aus aller Herren Länder: Die acht Icons am unteren Bildrand stehen für die erwerbbaren Zusatzeigenschaften.



Mit seinen raumgreifenden Angriffszügen und den ultramodernen Waffensystemen setzt sich der Dynasty General an die Spitze sämtlicher militärischer Taktikspiele. Ihm hart auf den Fersen ist der mittlerweile zum Budgettarif erhältliche und leicht abgewertete Waffenbruder Panzer General 3D, den wir insbesondere Genre-Neulingen wärmstens ans Herz legen. M.A.X. 2 verfügt mit seinen Bauoptionen und dem optionalen Echtzeit-Modus über den abwechslungsreichsten Spielverlauf. East Front sowie vor allem Operational Art of War sind dagegen schwerstes militärisches Kaliber und mit ihren komplexen Langzeit-Szenarien nur für alte Fronthasen mit viel Sitzfleisch geeignet.



Erfahrene Strategen legen zur Abschätzung von Entfernungen stets das Wabennetz über die handgemalte Landkarte





▲ Winterliche Gefechte bilden eher die Ausnahme.

kampfpunkte, die während der Gefechte aufgestockt werden. Per Befehlsmenü ordnen Sie jederzeit vier unterschiedlich teure Luftoperationen an wie Erkundung, Attacke oder defensive Absicherung. Die Erfolgsaussichten einer solchen Aktion und insbesondere die Reichweite der Hubschrauber hängen von der Luftüberlegenheit ab; um letztere auf Dauer zu sichern, müssen Sie permanent Ressourcenpunkte in die Luftrüstung pumpen.

Ziel eines jeden Szenarios ist es, binnen einer vorgegebenen (und zumeist arg knappen) Rundenzahl bestimmte Stellungen zu erobern und zu halten. Je schneller Sie dies schaffen, desto mehr Prestigepunkte wandern auf Ihr Konto. Bei besonders eindrucksvollen Leistungen spendiert der Kommandostab auch mal eine besonders leistungsstarke Prototyp-Einheit. Weitere Punkte bekommen Sie durch das Erstürmen feindlicher Städte. Die Punkte dürfen Sie jederzeit in sofort einsatzfähige Verstärkungen ummünzen. Jede der Einheiten läßt sich noch mit zwei der acht vorrätigen Zusatzeigenschaften wie gesteigerte Munitionsvorräte oder größere Reichweite versehen. Ein Upgraden dagegen ist erst nach Abschluß eines Szenarios möglich. Wer genug Bares hat, gibt den Frischlingen gleich noch zwei Erfahrungsstufen mit auf den Weg. Bis zu sechs davon gibt es aber auch umsonst – vorausgesetzt, die Truppe schlägt sich entsprechend oft mit dem Feind herum. Dies hat zudem den Vorteil, daß sie manchmal eine dritte zufällig vergebene Zusatzeigenschaft wie etwa die Erstschlagsfähigkeit bekommt.



Über dieses Menü ordern Sie indirekte Luftschläge, die Prozentzahl unter dem Hubschrauber-Icon verweist auf den Grad der Luftüberlegenheit.

In sämtlichen neun Kampagnen, die mit insgesamt drei Dutzend auch einzeln anwählbaren Szenarien aufwarten, ziehen Sie Ihre Truppen mittels Mausklicks über die Wabenkarte und nehmen noch im selben Zug den Feind unter Beschuß. Ein Informationsfenster gibt stets Auskunft über die voraussichtlichen Verluste, dezimierte Einheiten werden gratis wieder aufgestockt. Insbesondere Ihre kampfstärksten Verbände sollten Sie hüten wie Ihren Augapfel, denn die meisten Truppen werden von einem Szenario in das nächste übernommen. Die Reichweite fast sämtlicher Waffengattungen ist wahrlich enorm, so schießen manche Artilleriegeschütze zehn Felder weit. Aber auch da gibt es wieder Sonderregeln: Nächtens oder bei schlechtem Wetter sinken Reichweite und Schlagkraft der meisten Verbände um die Hälfte. **(md)**

Manfred Duy ★★★★★

Der Dynasty General ist eines der ausgefuchstesten Programme seiner Art und weist sogar den vorzüglichen Panzer General 3D knapp in die Schranken. Sicherlich läßt die Darstellung mit den verwaschenen Landkarten und den etwas mickrigen Winz-Einheiten zu wünschen übrig. Auch ist der Umstand, daß sich arg viele farblich unterschiedliche Truppentypen unter einem Banner sammeln, der Übersicht nicht eben dienlich. Die taktischen Aufgabenstellungen sind im Vergleich mit dem Vorgänger etwas anspruchsvoller, und bis man über die Vorzüge der insgesamt über 40 Spezialfähigkeiten genauestens Bescheid weiß, zieht trotz des Tutorials so manche unerquickliche Runde ins Land.

Dennoch haben Frustrationserscheinungen zu keiner Zeit eine Chance, denn selten wurde so dynamisch und raumgreifend taktiert wie beim Dynasty General. Insbesondere durch die enorm gestiegene Reichweite der Truppen ergeben sich zwangsläufig neuartige taktische Aufgaben, die stets spannend bis zur letzten Runde sind. Selbst das etwas riskante Experiment mit den indirekten Luftoperationen darf als gelungen bezeichnet werden, zumal die variabel einsetzbaren Hubschrauber mehr als nur ein Ersatz sind.

- **+ Taktisch ungewöhnlich reizvoll**
- **+ Tadellos bedienbarer Editor**
- **– Keine Marineeinheiten**
- **– Auf langsameren Rechnern etwas schwerfällig**

Dynasty General

Hersteller:	SSI/Mindscape
Testversion:	Engl. Beta vom Sept. '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (dt. geplant)
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/300, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 83

PLATIN PLAY

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NHL 99



Genau wie beim Tennis wird auch hier die Stärke der brachialsten Schüsse in Meilen gemessen und am rechten unteren Bildrand angezeigt. (3Dfx)

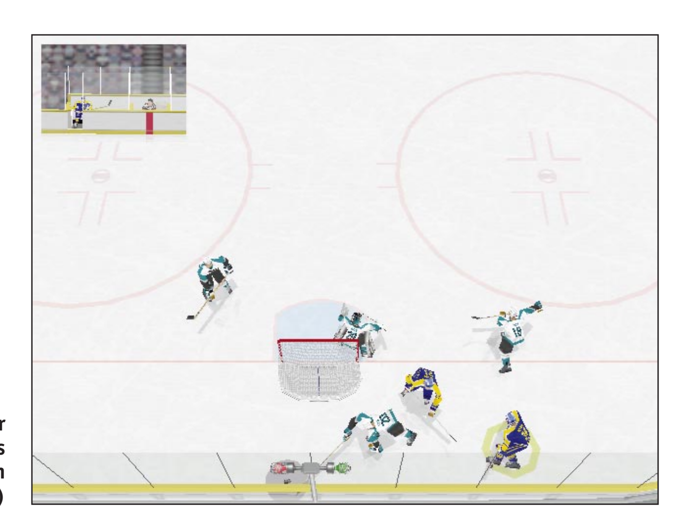
Der Winter naht, und mit ihm der Moment, in dem man die meisten sportlichen Aktivitäten besser in die Halle oder ins Computerzimmer verlegt. Also gleich in doppelter Hinsicht der ideale Zeitpunkt für eine neue Eishockeysimulation.

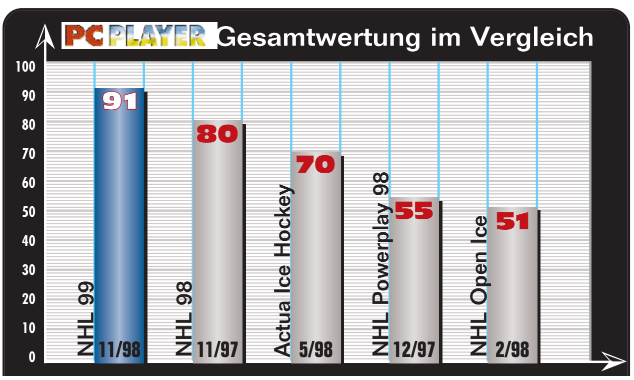
Genau wie beim recht ähnlichen Vorgänger »NHL 98« hat die kanadische Entwicklungsfirma EA Sports auch diesmal jeden nur erdenklichen Aufwand getrieben, um eine der härtesten und schnellsten Sportarten adäquat in Szene zu setzen. Für die Animationen wurden die Bewegungsabläufe von fünf Spielern der amerikanischen Profiliga National Hockey League (NHL) aufgenommen und per Motion-capturing bearbeitet. Weil man aber auch die Stürze und Bodychecks möglichst naturgetreu wiedergeben wollte, mußten für die spektakulärsten Szenen sogar professionelle Stuntmen antreten.

Bei jedem Programmstart rauschen rasant zusammengeschnittene Szenen aus der NHL über den Monitor, dazu gibt David Bowie seinen Oldie »Heroes« zum Besten. Berufseinsteiger greifen danach erst mal zum Trainingsmenü, das seinem unmittelbaren Vorgänger klar überlegen ist. Beispielsweise können Sie dabei sämtliche nur denkbaren Situationen vom Über- und Unterzahlspiel bis hin zum Breakaway und Penalty ausgiebigst üben. Danach haben Sie die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, einer im K.o.-System ablaufenden Playoff-Runde, einem Turnier oder einer kompletten Saison, in der über 80 Spiele zu absolvieren sind. An Mannschaften stehen (dank der eingekauften offiziellen NHL-Lizenz) die 27 amerikanischen NHL-Proficlubs mit ihren Originalspielern zu Verfügung. Darüber hinaus gibt es 16 Nationalteams wie Deutschland, Schweiz oder Schweden, ebenfalls besetzt mit den originalen Akteuren. Gegenüber den amerikanischen Kollegen von der NHL fehlen hier lediglich die eingescannten Portraits der meisten Kufencracks. Per Editor dürfen Sie sich auch eine individuelle Traummannschaft zusammenstellen, es ist sogar möglich, eine Nationalmannschaft gegen einen amerikanischen Proficlub antreten zu lassen.

Dank einer Vielzahl von Optionen läßt sich »NHL 99« auf jeden Geschmack zurechtschneidern: So haben Sie die Wahl zwi-

Es staubt das Eis: Bei abrupten Kehren wirbelt eine Schneewolke hoch. (3Dfx)


Immer wenn ein Spieler von der Strafbank zurückkehrt, wird dies über ein Videofenster am linken oberen Bildrand angezeigt. (3Dfx)



NHL 99 ist mit seiner prachtvollen und vor Atmosphäre knisternden Präsentation klarer Punktsieger vor dem älteren Bruder NHL 98, der ihm weder optisch noch spieltechnisch das Wasser reichen kann. Selbst mit Direct3D wirken die Spieler von Actua Ice Hockey etwas kantig, für ein flottes Spielchen zwischendurch taugt es aber allemal. Die Krümelgrafik von NHL Open Ice hat dagegen in Voodoo-Zeiten keinerlei Daseinsberechtigung mehr, daher gab es nun als Zeitstrafe einen Wertungsabzug. Einen etwas besseren Eindruck hinterläßt NHL Powerplay, auch wenn dessen Kufencracks trotz 3D-Unterstützung etwas rieselig wirken und über das Eis schlittern wie die Eisstöcke beim Curling.

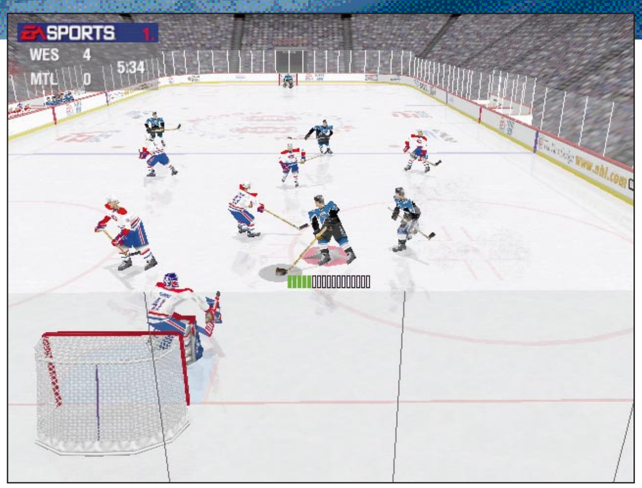
schen internationalen oder NHL-Stadien, die Schiedsrichter pfeifen beliebig hart, zudem dürfen Sie einer Mannschaft vor jedem Match einen dreistufigen Bonus oder Malus verpassen. Ermüdungserscheinungen lassen sich ebenso abstellen wie Verletzungen, unerlaubte Fernschüsse, Abseits oder Raufereien. Auf Wunsch übernimmt der Rechner auch fällige Reihenwechsel und ändert bei Bedarf die Taktik. Endet ein Spiel unentschieden, wählen Sie zwischen »Sudden Death«, einer ausgespielten Verlängerung und dem Penalty-Shootout. Im Mehrspieler-Betrieb kämpfen die menschlichen Teilnehmer wahl-

Udo Hoffmann ★★★★★

Einsam und allein thront EA Sports auf dem Gipfel der Eishockeysimulationen. Der Konkurrenz, so meine düstere Prognose, wird in den nächsten Jahren nichts anderes übrigbleiben als sich verzweifelt schluchzend in die nicht tiefe, aber breite Gletscherspalte der Durchschnittskost zu stürzen. Und lange noch werden ihre schaurigen Schreie durch die Eisstadien hallen.
Die Fanatiker aus Übersee kommen auf dem langen Weg zum perfekten Sportspiel gut voran. Trotz aller Komplexität ist NHL 99 selbst für Einsteiger sofort verständlich: Passen, Schießen, Bodycheck, eventuell noch schneller laufen, um mehr brauche ich mich anfangs gar nicht zu kümmern. Profis hingegen werden auf Wunsch mit Regelerweiterungen und Strategieentscheidungen mehr als ausreichend bedient. Auf den beiden höheren Schwierigkeitsstufen ist mir der Computergegner allerdings immer noch ein wenig zu stark, auf den ersten beiden zu schwach. Schade finde ich zudem, daß die Powerplay-Zeit nicht mehr ununterbrochen eingeblendet wird. Zwei Verbesserungsvorschläge können sich die Kufenzauberer somit schon wieder auf Ihren Notizzettel für NHL 2000 schreiben. Doch EA Sports weiß: Der Weg ist das Ziel.

+ Dramatisch gut
+ So rasant wie die Wirklichkeit
+ Feine Mehrspielermodi
− Schwierigkeit nicht stufenlos verstellbar
− KI nicht immer optimal





Der Energiebalken gibt Auskunft über die Schußstärke, je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto mehr Power wird aufgebaut. (3Dfx)

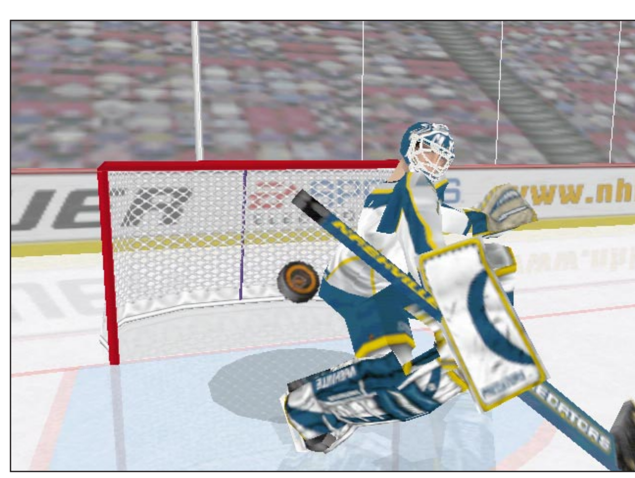


▲ Ein so grobes Foul zieht in aller Regel eine Zeitstrafe oder eine Verletzung nach sich. (3Dfx)

weise im selben oder in verschiedenen Teams, wer mag, erhält sogar eine Teilkontrolle über den Torwart.

Neues ...

Anfänger werden sich besonders darüber freuen, daß sich zu den bereits bekannten drei Schwierigkeitsgraden ein sehr leichter und langsamerer vierter hinzugesellt hat. Bei ihm verhält sich der Computergegner äußerst friedlich, und da hier auch der Goalie ein wahrer Fliegenfänger ist, eignet sich dieser Modus vorzüglich als Zwischenstufe zwischen Trainingseinheit und »seriösem« Spiel. Dies und die rundum verfeinerte Präsentation sind aber beileibe nicht die einzigen erfreulichen Verbesserungen. So informiert Sie seit neuestem ein Energiebalken über die Stärke Ihres Schusses: Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto rasanter flitzt der Puck in Richtung gegnerisches Gehäuse. Eine veränderbare Moral sorgt inzwischen auch dafür, daß längere Siegesserien der Motivation und damit der Schnelligkeit Ihres Teams zugute kommen. Zwei neue Einstellmöglichkeiten, jeweils eine für das Defensiv- und das Offensivverhalten, sind ebenfalls mit von der Partie; um diese per Schieberegler zu justieren, müssen Sie nicht mal das laufende Spiel unterbrechen: Ein Druck auf das Gamepad genügt, schon verwandelt sich Ihr defensives Team in eine furchtlose Angriffsmaschine. Allzuoft sollte man jedoch seine Taktik sowie die ebenfalls jederzeit umstellbare Strategie (Manndeckung, Raumdeckung ...) nicht wechseln. Dadurch ändern sich nämlich auch die Laufwege der vom Computer betreuten Mitspieler, und mancher blind gespielte Paß geht so unversehens daneben. Zumal der Computer nun weitaus besser als früher den Raum abdeckt, neuerdings selbst hinter dem Tor geschickt agiert und auf den höheren Schwierigkeitsgraden äußerst giftig in die Zweikämpfe geht. Er scheut weder vor rüden Bodychecks noch davor zurück, einen Alleingang durch einen unfairen Rempler von hinten zu vereiteln – eine entsprechend höhere Penalty-Quote ist die unvermeidliche Folge. Insbesondere deswegen ist NHL 99 ein gutes Stück aggressiver und auch schneller als sein Vorgänger.



Nur aus der Nähe betrachtet wirkt der Puck ein wenig überdimensioniert. (3Dfx)

.. und Bewährtes

Gleich geblieben sind die acht jederzeit wechselbaren Kameraperspektiven und vor allem auch die Steuerung. Sie kontrollieren stets den puckführenden Mann, und das am besten mittels Gamepad. Mit gerade mal vier Tasten führen Sie sämt-

Manfred Duy ★★★★★

In keinem anderen Spielegenre ist die Dominanz eines Herstellers so groß wie die von EA Sports bei den Eishockeysimulationen. NHL 99 setzt auch ohne große sensationelle Neuerungen Maßstäbe und ist die bis dato mit Abstand beste Eishockeysimulation überhaupt. Das atemberaubend in Szene gesetzte Spiel bietet phantastische Animationen, tolle Spiegelungseffekte, furiose Kameraschwenks zum rechten Moment und einen wahlweise eher gemächlichen oder ultraschnellen Spielablauf. Dank der zahlreichen Einstellmöglichkeiten von der Taktik bis hin zum Regel-Tuning bleibt der Spielspaß über lange Monate erhalten, und das gilt gleichermaßen für den Einsteiger wie den ausgefuchsten Eishockey-Fan.

Streng genommen haben sich gegenüber dem Vorgänger nur Kleinigkeiten geändert, die sind aber durch die Bank sinnvoll und machen das rasante Spiel noch ein Stück authentischer. Ein Sonderlob verdient der bei jedem Schuß angezeigte Energiebalken, und auch die schnelle Umschaltung von Angriffs- und Verteidigungstaktiken mitten im Spiel ist eine prima Sache. Nur einige kleine Wermutstropfen dämpfen das spektakuläre Geschehen: So wirken die unanimierten Grins-Gesichter der Kufencracks immer noch arg aufgesetzt, und die gesprochenen Kommentare stimmen nicht immer mit dem laufenden Geschehen überein – leider eine mittlerweile in die Jahre gekommene Kinderkrankheit dieses Genres. Aber wie sagt der Volksmund: Nobody is perfect, nicht einmal EA Sports.

+ Mit Abstand beste derzeit erhältliche Eishockeysimulation

+ Optisch und akustisch spektakulär

+ Einfache und perfekte Steuerung

+ Optimale Geschwindigkeit, selbst auf einem 3Dfx-bestückten Pentium/200

liche Bewegungen wie Schießen, Passen, Spieler wechseln, Checken oder einen Schuß antäuschen aus. Besonders eindrucksvoll sind die sogenannten One-Timers, bei denen ein Spieler einen Paß ohne Annahme direkt weiter in Richtung Tor befördert. Das sieht zwar sehr spektakulär aus, aber wie bereits bei den anderen »NHL«-Folgen auch braucht es schon viel Übung, um den gegnerischen Keeper selbst mit so einem Kabinettstückchen zu überwinden. Eine mindestens ebenso hohe Torausbeute erzielen Sie da nach wie vor mit Abprallern oder Alleingängen. Ein wesentliches Element ist auch das Überzahlspiel, das zwar immer noch nicht perfekt, aber immerhin besser als bei sämtlichen Vorgängern funktioniert: Hier ist insbesondere das richtige Postieren der Mannen wichtig, die dann die Scheibe schnell laufen lassen müssen, um sie im richtigen Moment durch eine Lücke ins Tor zu pfeffern. Manchmal verschiebt der gegnerische Goalie aus Verzweiflung das Gehäuse, und im Zweifelsfall nimmt der Schiedsrichter schon mal unter wütenden Protesten ein bereits gegebenes Tor wieder zurück. **(md)**



Die Spiegelungseffekte kommen natürlich mit einer 3D-Karte besonders gut zur Geltung. (3Dfx)



Eine der acht möglichen Kameraperspektiven. (ATI Rage Pro)

NHL 99

Hersteller:	EA Sports
Testversion:	Dt. Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–12 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Voodoo 1+2, Riva 128, TNT, ATI Rage pro, Rendition, Matrox G200

Hardware, minimum:
Pentium/166, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung:
Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

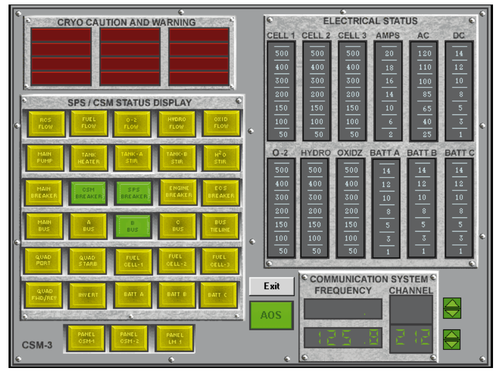
PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	**Sound:**	70
Einstieg:	90	**Komplexität:**	70
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	90

Spielspaß: 91

Flugsimulation für Profis

Apollo 18



Im Reich der wilden Knöpfe: das Startmodul der Rakete.

Bei »Apollo 18« starten Sie in einer Hochburg amerikanischen Pioniergeistes: Im Johnson Space Centre werden Sie auf die Freuden einer Weltraumfahrt in einer (nach heutigen Maßstäben) antiken Rakete vorbereitet. Der geschniegelte Ausbilder führt Sie süffisant grinsend an den Schaltpulten der Bodenstation vorbei und beschreibt deren Funktionen. In anderen Trainingseinheiten erklärt eine charmante Frauenstimme sämtliche Köpfe und Hebel, die Sie an Bord der Rakete erwarten. Nicht zum Selbstzweck: Drei Fragebögen und fünf simulierte Mini-Missionen müssen danach bestanden werden. Zur Belohnung winkt das Nachspielen des ersten historischen Mondflugs. Ein kleiner Schritt für Sie ... **(uh)**

Udo Hoffmann



Wer gern kiloschwere Handbücher durcharbeitet, mäßig digitalisierte Videos betrachtet und das erworbene Wissen an bunten Knöpfen und Tabellen ausläßt, hat sein neues Lieblingsprogramm gefunden. Mit perfider Akribie wurden gewaltige Datenmengen auf zwei CDs geschaufelt. Die echten Astronauten benötigten viele Jahre, um alles zu begreifen – schaffen Sie es schneller?
Wenig wird zur Motivationsförderung getan: Sie sitzen fast nur vor gewaltigen Knopfarmeen, hören über Funk den Anweisungen der Bodenstation zu und versuchen, möglichst wenig Fehler zu machen. Den Härtesten der Harten wünsche ich dabei viel Vergnügen. Es paßt in den Rahmen, daß sich das Spiel auf sechs Redaktionscomputern nicht installieren ließ, erst der siebte zeigte Erbarmen.

- **+ Akkurate Apollo-Simulation**
- **– Kaum Spielgrafik**
- **– Schwere Installationsmängel**
- **– Viel Auswendiglernen**

Apollo 18

Hersteller:	Projekt 2	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	20	Sound:	50
Einstieg:	10	Komplexität:	70
Steuerung:	30	Multi-Player:	—

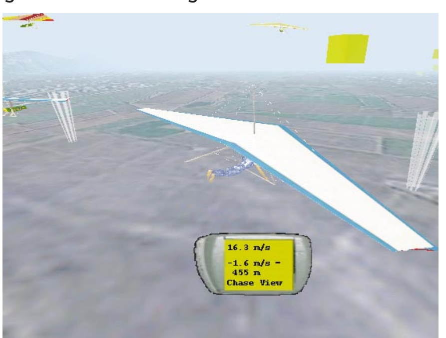
Spielspaß:



Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Hang Sim

Die wohl am seltensten simulierten Fluggeräte dürften die Paraglider sein. Vier Stück, einige davon motorisiert, fliegen Sie bei »Hang Sim« in drei Fluggebieten über den Libanon und Israel. Teils absolvieren Sie kleine Aufgaben wie das Abfliegen einer durch gelbe Würfel markierten Strecke. Der italienische Programmierer und Luftfahrzeug-Ingenieur Ilan Papini entwickelte das Programm, welches auf der Web-Seite http://www.vpmag/hangsim/ index.htm erspäht, heruntergeladen und registriert werden kann. Beschleunigerkarten werden unterstützt, die Grafik ist allerdings nur zweckmäßig und die Musik langfristig ziemlich nervig. Dafür lassen sich thermische Strömungen anzeigen, alle Daten lassen sich in einem HUD darstellen, allgemein gerät das aerodynamische Modell recht akkurat. Ein kostenloses Add-on ist bereits erhältlich, weitere sollen folgen. **(mash)**



Der Paraglider in Aktion: Die Strahlen am Boden deuten thermische Strömungen an, die gelben Würfel zeigen den Weg.

Martin Schnelle

★★★

Natürlich bewegt sich dieses Spiel auf Shareware-Niveau, aber es ist dennoch bemerkenswert: Der Titel bietet dreidimensionale Wolken, die Sie bei zivilen wie militärischen Flugsimulationen fast vergeblich suchen. Die originelle Grundidee wurde gut umgesetzt, wenn auch die aus Fotografien eingescannte Optik unterdurchschnittlich ausfällt. Allen zivilen Flugprogrammen ist zudem ein gewisser Mangel an Abwechslung gemein, der hier besonders hoch ist. Wer sich aber für Paragliding interessiert, findet an Hang Sim gefallen.

- **+ 3D-Wolken**
- **+ Unverbrauchte Grundidee**
- **– Wenig Abwechslung**

Hang Sim

Hersteller:	Ilan Papini	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	45 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	20
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	80	Multi-Player:	—

Spielspaß:



Strategiespiel für Profis

101st Airborne in Normandy

Ein weiteres Mal darf man den deutschen Soldaten eins auf den Stahlhelm geben: Ihre Fallschirmjäger landen tief im Feindesland und robben rundenweise für den Sieg durch den Schlamm.



▲ **Diese Markierungen zeigen den Bewegungsradius des Soldaten an.**

Fallschirmjäger sind harte Jungs. Ohne mit der Wimper zu zucken, springen sie aus großen Höhen in die dunkle Nacht hinaus, landen in unbekanntem Terrain und finden sich oft weit hinter den feindlichen Linien wieder. »101st Airborne« ist just den Angehörigen einer besonders kampferprobten Fallschirmjäger-Einheit gewidmet, die ihre Feuertaufe während des Zweiten Weltkrieges bei der alliierten Landung in der Normandie erlebte. Während die Kameraden an den Stränden verbluteten, versuchten die Wolkenspringer, ins feindliche Hinterland einzudringen.



Vor jedem Einsatz wird der Trupp ausgerüstet.

Sie sollen eine Einheit mit 18 Soldaten durch die Einsätze begleiten. Zur Wahl stehen neun Kampagnen mit jeweils bis zu 21 Missionen, die alle in der gleichen Gegend Frankreichs angesiedelt sind. Meist geht es darum, einen bestimmten Punkt zu erreichen und zu besetzen. Vorher müssen Sie allerdings Offiziere und Mannschaften wählen, die Männer ausrüsten und im Flugzeug plazieren. All diese Funktionen können auf Knopfdruck automatisch erledigt werden. Beim Absprung wird der eine oder andere Kämpfer vom Wind abgetrieben, bleibt in einem Baum hängen, bricht sich beim Aufprall das Bein oder kommt sonst irgendwie abhanden.

Die derart dezimierte Truppe ist zunächst über das Gelände verstreut. Rundenweise geben Sie nun jedem der Fallschirmjäger Befehle; zwischendurch macht der Gegner seine Züge, und selbst herumirrende Rindviecher werden wohlüberlegt vom Computer über die Koppel gehetzt. Etwa ein Dutzend Kommandos stehen zur Wahl – vom Abtrennen des Fallschirms bis hin zum Lösen von Ladehemmungen. Die Recken dürfen sich gegenseitig motivieren oder Erste Hilfe leisten. Es gibt verschiedene Fortbewegungsgeschwindigkeiten und Kampftechniken. So macht es einen Unterschied, ob man einen Reflexschuß abgibt oder umständlich zielt, zumal letzteres mehr Aktionspunkte kostet. Zur nächsten Karte kann erst weitergegangen werden, wenn sämtliche feindlichen Soldaten ausgeschaltet sind. **(tw)**



Thomas Werner ★

Schade, eigentlich hätte dies ein richtig schickes Taktikspielchen werden können. Hätte, wenn die Grafik zeitgemäßer, die Steuerung ausgereifter, die Missionen spannender und der Spielablauf flüssiger wäre. So bleibt es bei einem billigen Abklatsch solcher Perlen wie Jagged Alliance, denen dieses Programm leider nicht das Wasser reichen kann. Stundenlang jeden einzelnen Mann durch öde Landschaften zu führen, um dann endlich den letzten versteckten Wehrmachtssoldaten aufzuspüren, das ist nur für absolute Hardcore-Strategen noch einigermaßen erträglich. Und selbst die dürften bei einer gepflegten Partie Schach deutlich mehr Spannung empfinden als bei diesem Produkt. Zwar wird die Ausrüstung akkurat bis zum Zigarettenpäckchen simuliert, doch ehrlich, was soll's. Wenn reale Gefechte so abliefen, dann würde es die meisten Verluste wegen tödlicher Langeweile geben. Bei einem intensiveren Blick auf die derzeitige Flut guter Titel hätten die Programmierer eigentlich etwas inspirierter ans Werk gehen müssen.

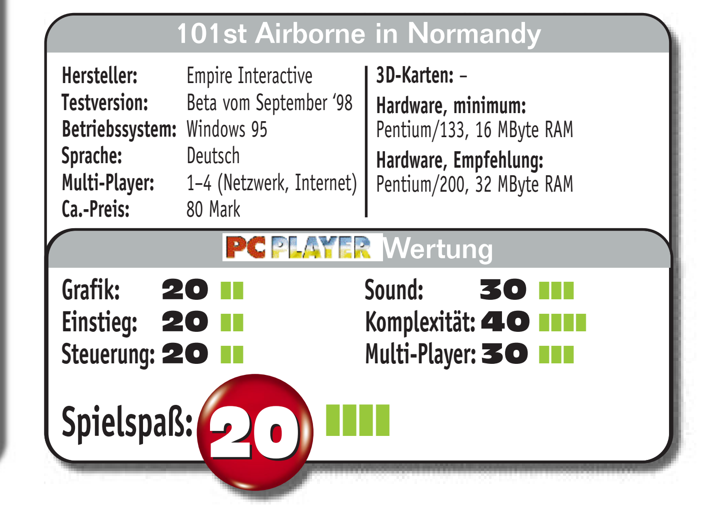


+ Detailverliebt

− Gefährlich langweilig

− Umständliche Steuerung

− Schlichte Präsentation



101st Airborne in Normandy

Hersteller:	Empire Interactive	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom September '98	Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

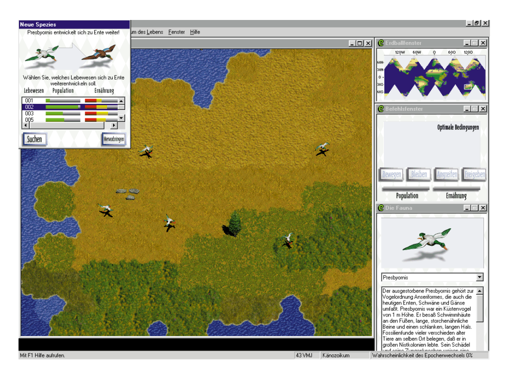
PC PLAYER Wertung

Grafik:	20	Sound:	30
Einstieg:	20	Komplexität:	40
Steuerung:	20	Multi-Player:	30

Spielspaß: 20

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Genetic Evolution



Die Landschaft ist rasch von Tieren bevölkert.

Mit Evolution beschreibt man im Grunde einfach die Beobachtung, daß sich Tierarten durch genetische Variation an die sich wandelnde Umwelt anpassen. Bei »Genetic Evolution« darf der Spieler aktiv in diesen Vorgang eingreifen und tritt dabei in Konkurrenz zum Computer oder menschlichen Mitspielern. Zunächst sorgen Sie mausgesteuert dafür, daß sich alle Tierpopulationen in möglichst idealer Umgebung befinden. Daneben wählt man aus, zu welcher neuen Gattung die Entwicklung führen soll. Ziel ist die Schaffung intelligenten Lebens, wozu mehrere Entwicklungsstufen erklommen werden müssen. Sonderlich realistisch ist das zwar nicht, da in der Natur alles automatisch abläuft und der eigentliche Maßstab für Erfolg das reine Überleben ist – aber irgendwie muß der Spieler ja beschäftigt werden. **(tw)**

Thomas Werner



Die Evolution als Hintergrund für ein Spiel zu nehmen, ist nicht neu, doch sicherlich interessant. Viel Mühe hat man sich bei der wissenschaftlich korrekten Wiedergabe von Details wie dem Kontinentaldrift und den simulierten Tierarten gegeben. Nimmt man jedoch den Spielspaß als entscheidendes Kriterium, ist das Programm ein paar Evolutionsstufen zurückgeblieben.
Zu viele überflüssige Menüs, deren relevante Informationen besser präsentiert werden könnten, verärgern den Spieler. Aufzupassen, daß alle Tiere im ergiebigsten Futtergebiet herumstreunen, während man auf die Entwicklung neuer Arten wartet, ist auf die Dauer wenig spektakulär. Es gibt spannendere Beschäftigungen, etwa die Geranienzucht.

+ Wissenschaftlicher Hintergrund

– Unübersichtlich

– Langweilig

Genetic Evolution

Hersteller:	Egmont Interactive	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom August '98	**Hardware, minimum:** Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1–6 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	30
Einstieg:	50	Komplexität:	60
Steuerung:	40	Multi-Player:	40

Spielspaß: 39

GOLD PLAYER

Strategie-Action für Einsteiger und Fortgeschrittene

Tom Clancy's Rainbow Six

Was sich wie eine neue Spülmittelmarke anhört, ist der Codename einer fiktiven Antiterror-Einheit. Rechtzeitig zum Erscheinen von Tom Clancys gleichnamigen Roman befreit man bei »Rainbow Six« reihenweise Geiseln und kommt dabei einer bedrohlichen Verschwörung auf die Spur.



Hinter jeder Ecke kann eine äußerst unangenehme Überraschung lauern.

Auch im internationalen Terrorismus ist nichts mehr, wie es einst war. Wenn schon unterbelichtete Teile der amerikanischen Landbevölkerung ganze Bürokomplexe mit Kunstdünger in die Luft sprengen können, dann muß ein richtiger Terrorist mehr bieten als simple Flugzeugentführungen. Das sieht zumindest die Ein-Mann-Thriller-Fabrik Tom Clancy so und zeichnet in dem neuen Wälzer aus eigener Feder und dem darauf basierenden Computerspiel ein entsprechend düsteres Szenario: Eine scheinbar unzusammenhängende Reihe von Terrorakten entpuppt sich als Vorspiel zu einer richtig gemeinen Schlechtigkeit.

Wo sich soviel Übelwichte gegen die Menschheit verschwören, da braucht es besonders beherzte Helden. Folglich sind Sie wieder gefragt, den ganzen Planeten mitsamt seiner Bevölkerung vor dem drohenden Untergang zu retten. Als Kommandeur einer geheimen, multinationalen Antiterror-Einheit haben Sie den Berufsattentätern den Job kräftig zu vermiesen und dürfen dennoch keine offiziellen Lorbeeren einheimsen.

Global heißt überall

Da nicht nur Banken und Unternehmen, sondern auch Schurken dem Trend zur Globalisierung folgen, sind die Einsatzgebiete über den gesamten Erdball verteilt. Mal müssen Sie Fachleute in Afrika befreien, mal eine Geiselnahme in einem spanischen Vergnügungspark beenden oder eine Bohrinsel vor der



Die passende Ausrüstung erhöht die Überlebenswahrscheinlichkeit.

Viel Spaß für viele Spieler

Rainbow Six bietet zahlreiche Multiplayer-Optionen. Unter anderem ist es möglich, die Solo-Missionen gemeinsam im Team zu bewältigen. Die anderen Spielmodi sind weniger harmonisch angelegt:

STRONGHOLD: Ein Team verteidigt einen Bereich, während das andere angreift.

DOUBLE STRONGHOLD: Beide Teams verteidigen ihre Basen und versuchen, das gegnerische Lager zu erobern.

SURVIVAL: Wie sollte es anders sein: Der letzte Überlebende gewinnt.

TEAM SURVIVAL: Das überlebende Team gewinnt.

DOUBLE BLUFF: Jede Seite versucht, die Geisel des Gegners zu befreien.



1 Ausgeschalteter Terrorist
2 Kamerad
3 Übersichtskarte
4 Aktivierte Waffe
5 Verfügbare Gegenstände
6 Zustand gewähltes Team
7 Zustand aller Teams





In einer Karte tragen Sie den vorgesehenen Einsatzablauf ein.

Sprengung bewahren. Es gibt eine Kampagne mit 16 Einzelmissionen, die nacheinander absolviert werden müssen. Die Einsätze sind beliebig wiederholbar, wenn man zum Beispiel die Ziele eigentlich erreicht hat, aber mit den dabei erlittenen Verlusten nicht zufrieden ist. Die eigenen Fähigkeiten lassen sich auf dem Übungsgelände verbessern, wo neben Hindernispacours und Schießständen auch Trainingsgebäude zur Verfügung stehen. Da die eigenen Reflexe nicht unwesentlich zum Erfolg beitragen, sollte sich ein Neuling dort erst einmal mit der Bedienung vertraut machen. Am ehesten läßt sich Rainbow Six mit einer Kombination aus Maus und Tastatur steuern. Die Wahl der Blickrichtung und das Zielen erfolgt dabei mit der Maus, während die Bewegungen mit dem Keyboard veranlaßt werden. Sonderfunktionen wie die Wahl der Waffen, das Nachladen, der Perspektivenwechsel und das Umschalten zwischen den Teams sind mit jeweils eigenen Tastaturkommandos ausführbar.

Erst planen, dann plätten

Ein kluger Kommandant hütet sich davor, die eigenen Leute blindlings ins Verderben rennen zu lassen. Daher ist die Planungsphase wichtiger Bestandteil eines jeden Einsatzes. Sie analysieren die verfügbaren Informationen und wählen die Teammitglieder aus. Jeder Kämpfer hat eigene Fähigkeiten und individuelle Charakterzüge, die sich durchaus im Spielverlauf auswirken. So ist der eine besonders aggressiv, während ein anderer gute Führungsqualitäten besitzt. Sie können bis zu vier Trupps zusammenstellen, die aus insgesamt maximal 16 Kämpfern oder Spezialisten bestehen. Ein jeder ist mit einer passenden Ausrüstung auszustatten, wozu neben verschiedenen Uniformvarianten auch Blendgranaten, Bombenentschärf-Werkzeuge und Ortungsgeräte gehören. Auf einer Karte sind Hausgrundrisse, wichtige Gegenstände, die vermuteten Positionen der Terroristen und der wahrscheinliche Aufenthaltsort von Geiseln verzeichnet. Mit einfachen Mausklicks legen Sie für jeden Einsatztrupp eine Marschroute anhand von Wegpunkten fest. Auch andere Aktionen wie das



▲ Auge in Auge mit dem Tod: Solch brenzlige Situationen sollten Sie als Profi tunlichst vermeiden.



▲ Mit der Nachtsichtausrüstung stolpert man bei Dunkelheit weniger häufig über die Kameraden.

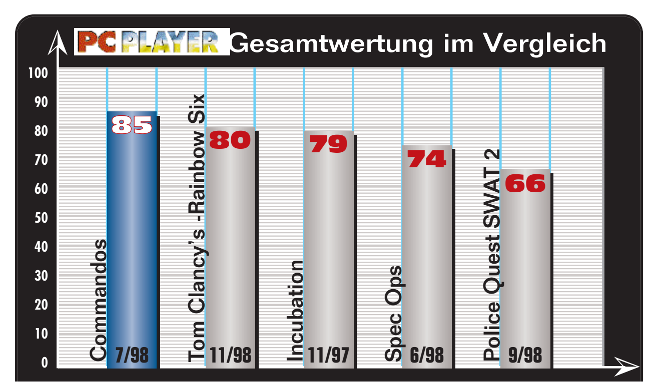


◀ Ihre Einsätze führen Sie selbst auf eine Ölbohrplattform.

Martin Schnelle ★★★★★

Das sträflich vernachlässigte Genre der Actiontaktik auf Trupp-Ebene hat einen neuen Meister gefunden: Die bei Zombies »Spec Ops« schon guten Ansätze wurden hier weiter verfeinert und mit zusätzlichen Elementen gewürzt. Mir macht es einen Heidenspaß, erst einen wundervollen Plan auszuarbeiten und ihn dann umzusetzen. Die Spannung ist teilweise nicht zu überbieten, denn hinter der nächsten Ecke könnte ein Terrorist lauern – und unter Umständen sind Sie nach einem Treffer schon tot.
Unter Zeitdruck entschärfen Sie eine Bombe, während Ihre Mannen Wache stehen. Und trotzdem kann irgendwo ein Bösewicht nur auf die passende Gelegenheit warten, Ihnen eine überzubraten. Die grafische Darstellung begeistert allerdings weniger, denn die Texturen machen keinen allzu schönen Eindruck. Auch die künstliche Intelligenz könnte besser ausfallen, da Ihre Schäfchen ab und zu mehr Führung benötigen als angenehm ist. Für gewöhnlich führen sie den Plan jedoch sehr brav aus und sind verläßlich. Lobenswert ist auch der gelungene Mehrspieler-Modus.

- **+ Umfangreiche taktische Möglichkeiten**
- **+ Hübscher Taktik-Action-Mix**
- **+ Gelungener Mehrspieler-Modus**
- **– Mäßige Darstellung**



Mit ausgefeilteren Missionen und einer gefälligeren Grafik als Rainbow Six verteidigt Commandos nach wie vor die Spitzenstellung. Dafür bietet Rainbow Six eine packende 3D-Sicht, die in dieser Dramatik auch das actionlastigere Spec Ops aufweist. Bei Incubation schicken Sie Ihre Kämpfer rundenweise auf die Hatz nach Weltraum-Monstern. Ein irdisches Polizeiteam leitet man bei Police Quest SWAT 2, allerdings sieht man das Geschehen von schräg oben und muß sich mit unzähligen Funktionen intensiv beschäftigen.

Aufsprengen einer Tür, das Schleudern von Handgranaten und das Entschärfen von Sprengsätzen lassen sich hier bereits vorgeben. Unterschiedliche Laufgeschwindigkeiten sowie die Vorgehensweise sind gleichfalls wählbar. So macht es einen Unterschied, ob Sie einen Bereich nur rasch durchqueren oder Ihre Männer die Umgebung auf Gegner absuchen.
Um brenzlige Aktionen zeitlich zu koordinieren, vergibt man Codewörter. Die Teams warten dann an den entsprechenden Wegpunkten, bis das vereinbarte Signal von Ihnen per Tastendruck ausgelöst wird. So ist es beispielsweise möglich, ein Haus gleichzeitig durch mehrere Eingänge stürmen zu lassen.

Schleichen und schießen

Zu Beginn eines Einsatzes rennen die Teams los, um zu den nächsten Wegpunkten zu gelangen. Sie kommandieren einen der Trupps, während der Computer entsprechend der Vorgaben aus der Planungsphase die anderen Einheiten lenkt. Genaugenommen sieht man von nun an die Aktion mit den Augen des jeweiligen Teamführers. In der dreidimensionalen Umgebung befinden sich allerdings nicht nur die eigenen Kameraden, es können überall böse Terroristen lauern. Daher ist bei jeder Bewegung unbedingte Vorsicht angebracht. Mitunter ist es überlebenswichtig, sich absolut unauffällig fortzubewegen. Zwar gibt es Situationen, in denen Schnelligkeit zählt, doch muß man dann stets auf unangenehme Überraschungen gefaßt sein. Schon hinter der nächsten Biegung könnte man in den Lauf einer Maschinenpistole blicken und so völlig unnötig sein


Erfolgreich wurden diese Geiseln aus der Hand skrupelloser Entführer befreit.



Im Eiltempo klettert das Team eine Leiter herauf.



Auf der Suche nach versteckten Bomben schwärmen die Kämpfer auf einem Staudamm aus.

Leben aushauchen. Bei Rainbow Six gibt es schließlich keine Medi-Packs, mit denen sich verlorene Lebenspunkte regenerieren ließen. Zwar bieten die kugelsicheren Westen einen gewissen Schutz, doch wird man in vielen Fällen bereits von einem einzigen Treffer dahingerafft. Durch diesen Druck spielt man viel umsichtiger, und es schmerzt regelrecht, wenn neben einem stehende Kollegen plötzlich zusammenbrechen.

Ist man kampfunfähig, wechselt die Perspektive automatisch zum nächsten Teammitglied. Der Einsatz scheitert, wenn im Kugelhagel aus Versehen ein Unbeteiligter umkommt, weshalb Sie tunlichst darauf achten sollten, wen Sie im Visier haben.

Aus diesem Grund empfiehlt es sich auch nicht, in jeden Raum erst einmal eine Handgranate zu werfen. Noch fataler ist es, sein Magazin im Eifer des Gefechtes leerzuschießen und darüber das rechtzeitige Nachladen zu vergessen.

Per Knopfdruck dürfen Sie jederzeit zwischen den Trupps hin- und herschalten und so bestimmte Aufgaben selbst übernehmen. Sie können Ihr Alter ego außerdem auch von außen steuern, wodurch allerdings die Intensität des erlebten Geschehens deutlich leidet.

Es sind drei Schwierigkeitsgrade wählbar. Zusätzlich ist ein umfangreicher Multiplayer-Modus vorhanden (siehe Kasten).

(tw)



Thomas Werner ★★★★★

Bei kaum einem Spiel bin ich bislang vor Schreck so zusammengezuckt wie bei Rainbow Six. Wenn Schüsse fallen, man unerwartet in den Lauf einer Waffe blickt oder gar die Teamkameraden getroffen zusammenbrechen, steigert sich die Anspannung mitunter zu schierer Panik. Es ist anfangs gar nicht so einfach, die Ruhe zu bewahren und professionell zu reagieren. In der Tat dürfte Rainbow Six die derzeit beste Simulation taktischer Kampfeinsätze sein. Man hat wirklich das Gefühl, Mitglied eines Antiterror-Kommandos zu sein. Sicherlich ist die Grafik bei den meisten Missionen eher zweckdienlich als hübsch, doch vergißt man derartige Unvollkommenheiten angesichts der packenden Spannung rasch. Allerdings agieren sowohl die computergesteuerten Kameraden als auch die Terroristen nicht immer sehr intelligent. Die Elitekämpfer folgen dem Spieler wie anhängliche Entenküken und versäumen, eigenständig die Flanken zu sichern. In engen Räumen blockieren sie mit Vorliebe den Durchgang und geben ihn erst nach grobem Drängeln frei. Andererseits hat mich schon so manch beherzter Schuß aus dem Gewehr eines Kameraden vor einer tödlichen Kugel bewahrt, und auch der ein oder andere Bösewicht hat gefährlicherweise seine lichten Momente. Schade finde ich, daß schon nach 16 Einsätzen Schluß ist. Da man die Missionen jedoch aus der Sichtweise unterschiedlicher Teams erleben kann und ehrgeizige Naturen versuchen werden, die eigenen Verluste zu minimieren, macht auch ein erneutes Durchspielen Spaß.

+ Hoher Realismus

+ Adrenalinschübe pur

+ Abwechslungsreiche Einsätze

− Computerintelligenz mäßig



Auf dem Übungsgelände trainieren Sie Ihre Reflexe.

Tom Clancy's Rainbow Six

Hersteller:	Red Storm Entertainment
Testversion:	Importversion 1.02a
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–16 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct 3D

Hardware, minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte oder MMX-Prozessor

Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 80

Actionspiel für Einsteiger

Ashes to Ashes



Es ist ein Desaster: Zwei traurige Gestalten lümmeln vor einem der wenigen Gebäude herum.

50 Level in acht Welten müssen Sie in diesem 3D-Shooter über sich ergehen lassen, um ein paar durchgeknallte Söldner aus dem Weg zu räumen. Einige von ihnen besitzen sogar ein Hirn, das Sie anschließend aufsammeln. Haben Sie drei Stück beisammen, geht es in die nächste Mission. Zuweilen dürfen Sie Gleiter, Rollpanzer oder Alien-Schweber besteigen. Es gibt nur knapp zehn verschiedene Gegnersorten, durch das Gelände wanken dümmlich agierende Gestalten. Die Bitmap-Grafik macht den Eindruck einer VGA-Auflösung und bewegt sich auch sonst auf dem technischen Stand von 1994. **(mash)**

Martin Schnelle ★

Die Darstellung erlaubt Sichtweiten von rund zehn Metern und hat außerdem Clipping-Fehler. Sinnlos ist auch das Aufsammeln der Gehirne, denn in einigen Leveln passierte es mir, daß gleich die erste Angreiferwelle soviel Grips verlor, daß ich nach dreißig Sekunden in die nächste Mission gelangte. Andererseits rennt man zuweilen nur in dem klar abgegrenzten Areal herum und sucht verzweifelt nach einem Opfer, das seinen Verstand hergeben möchte.
Nichtsdestotrotz läßt sich das Spiel innerhalb von vier Stunden beenden, was das Verhältnis Kosten/Langzeitmotivation nicht unwesentlich beeinträchtigt. Kurz: Der Name ist Programm, jede hier angelegte Mark verschwendet.

- \+ Geringe Systemanforderungen
- − Uralttechnik
- − Uninspiriertes Leveldesign

Ashes to Ashes

Hersteller:	Ari Data	**3D-Karten:** -
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:** Pentium/60, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	-	
Ca.-Preis:	50 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	10	Sound:	20
Einstieg:	70	Komplexität:	20
Steuerung:	50	Multi-Player:	-

Spielspaß: 15



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Sports TV: Boxing!



Klitschko läßt das Klammern nicht; die Anweisungen des Trainers ignoriert er. (3Dfx)

Henry Maske ist abgetreten und Axel Schulz immer noch nicht so erfolgreich, wie viele es ihm wünschen. Wer will, kann jetzt einen ganz neuen Mann nach oben bringen: Sie führen einen winzigen Boxstall und formen mit viel Geduld aus unbekannten Amateuren Weltklasse-Boxer. Man kann sich aber auch direkt und handgreiflich mit einem der 20 besten Boxer vergnügen. Sie legen Trainingspläne für Ihre Boxer fest, sorgen für Sponsorengelder und versuchen natürlich auch, Kämpfe zu organisieren. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★



Anfangs war der Box-Fan in mir reichlich aufgeregt. Ausgewogene Trainings- und Ernährungspläne verlangen Konzentration, Aktienspekulationen oder Bestechungsaktionen wollen wohlüberlegt sein. Doch was muß ich sehen, sobald der Kampf beginnt? Mein Klitschko, vor dem ein Evander Holyfield zittern soll, stakst so unbeholfen durchs Ringgeviert, als hätte er kurz vorher ein wichtiges Geschäft in seinen Shorts erledigt. Vergeblich fordere ich zu besserem Boxverhalten auf, meine Kommandos können sein träges Hirn nur in Ausnahmefällen erreichen.
An Stelle von Silver Style hätte ich den Kampfmodus noch einmal gründlich überarbeitet. Abgesehen davon könnten Wirtschaftsexperten dem ungewöhnlichen Szenario vielleicht mehr Sympathie entgegenbringen.

- \+ Kein Fußballmanager
- \+ Viele Parameter
- − Grausliche Animationen
- − Steuerung umständlich

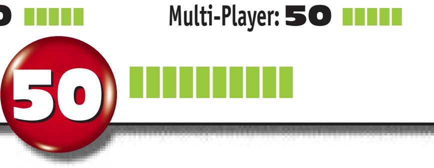
Sports TV: Boxing!

Hersteller:	Silver Style/Selling Points	**3D-Karten:** Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom September '98	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1-4 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	30
Einstieg:	50	Komplexität:	60
Steuerung:	50	Multi-Player:	50

Spielspaß: 50



Strategiespiel für Einsteiger

Firewall



Die Grafik ist nicht nur häßlich, sondern auch lahm.

Nichts neues unter der Echtzeit-Sonne: Der Schauplatz von »Firewall« ist die Erde einer fernen Zukunft, in der sich Armeen aus biomechanischen Kampfrobotern gegenseitig beharken. In Produktionsgebäuden werden neue Truppen zusammengeschraubt und anschließend in eine von 30 Schlachten geschickt. Aufgeteilt sind die Missionen in zwei Kampagnen, die jeweils der Sichtweise der beiden Kriegsparteien entsprechen. Mitunter tauchen sogenannte VIP-Einheiten auf, die im Kampfgetümmel vor Treffern geschützt werden müssen, um den Auftag zu erfüllen. Einige Render-Videos sollen zwischendurch zusätzlich für Atmosphäre sorgen. **(tw)**

Thomas Werner 

Meine Fahrzeuge quälen sich in elendigem Schneckentempo durch die Landschaft, wobei allerdings die Firewall-Einheiten optisch auch nicht annähernd die Eleganz einer mitteleuropäischen Nacktschnecke besitzen.
Um die Kämpfer herum schweben die abgefeuerten Schüsse in Zeitlupe durch die Luft. Tatsächlich muß man fast schon aufpassen, die eigenen Projektile nicht zu überholen und sich damit versehentlich selbst zu treffen.
Das komplett mißlungene Design reizt immerhin zu Lachkrämpfen – aber muß man diesen Selbsterfahrungstrip von Möchtegern-Entwicklern deswegen gleich für richtiges Geld verkaufen?

+ **Reizt zu Lachanfällen**

– **Verwirrte Schneckenkämpfer**

– **Echtzeit-Niete des Jahres**

Firewall

Hersteller:	Ari Games
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	50 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	20	Sound:	40
Einstieg:	60	Komplexität:	50
Steuerung:	50	Multi-Player:	—

Spielspaß: 9

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Spearhead

Die aktuelle technische Speerspitze der US-Army besteht aus 70 Tonnen hochfestem Stahl: Der M1A2 Abrams ist Ihr gepanzertes Reisegefährt, mit dem das Entwicklerteam Zombie Sie in die tunesische Wüste schickt.



Feuer frei! Bei jedem Schuß geht unser M1 in die Knie beziehungsweise Federung. Die Rauchwolken könnten allerdings hübscher sein. (3Dfx)

Die dritte motorisierte Division muß immer dran glauben, sobald irgendwo ein Krisenherd auftaucht, der nach Amerikas Wille mit Gewalt bekämpft wird. Dann nämlich dürfen diese Jungs als erste in gegnerischem Gebiet landen – als »Spearhead« (Speerspitze) eben. So auch in Tunesien. Dort ist laut Drehbuch eine Streitmacht eingefallen, die aus Libyern und abtrünnigen Tunesiern besteht. Weil die regimetreue Restarmee mit dieser Bedrohung nicht fertig wird, tritt wieder mal die US-Weltpolizei auf den Plan.
Nachdem Sie sich in einigen Trainingseinsätzen, insgesamt zehn, mit der Handhabung des M1A2-Schlachtpanzers vertraut gemacht haben, absolvieren Sie ein paar von zehn Einzelmissionen oder gleich den aus 23 Aufträgen bestehenden Feldzug. Spezielle Multiplayer-Gefechte (14) und ein Editor werden ebenfalls mitgeliefert.

Welches Plätzchen hätten's denn gern?

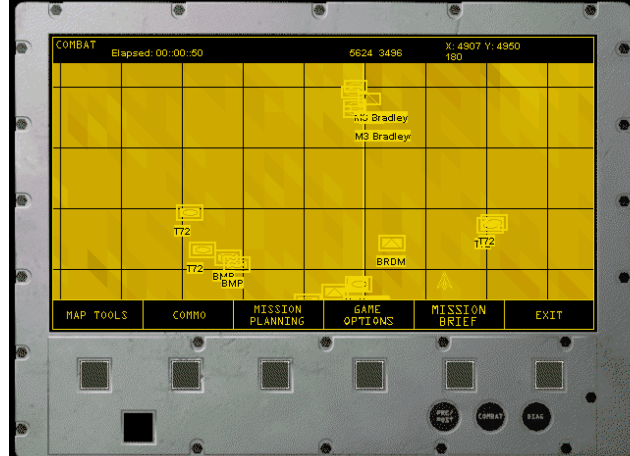
Drei Positionen im Tank können besetzt werden: Fahrer, Kommandant und Schütze. Letzterer bedient das Zielgerät, welches drei Zoomstufen besitzt und mit dem Sie das bedauernswerte Opfer anvisieren, dann per Laser die Entfernung bestimmen und schließlich mit panzerbrechenden oder explosiven Granaten beschießen. Auf Knopfdruck wird die 120mm-Kanone nachgeführt, eine vollautomatische Erfassung wie bei »Armored Fist« und »Panzer Commander« findet man nicht; der Kanonier muß in jedem Fall den Gegner visuell identifizieren. Damit Ihnen dies nicht zu schwer fällt, gibt es das IVIS (Inter Vehicular Information System), das Informationen aller Fahrzeuge aufführt. Hier sehen Sie, welcher Kontakt sich wohin bewegt, und ob es sich dabei um Freund oder Feind handelt. Zunächst unbekannte Zielansprachen sind zumeist unangenehme Zeitgenossen, aber nicht immer: Zuweilen bewegen sich Zivilisten und sogar Schulbusse durch das Kampfgebiet und sollten möglichst ungeschoren bleiben. Vom IVIS aus geben Sie auch Befehle an Ihre Kameraden wie »Greife dieses Fahrzeug an« oder »Bewege dich hierhin«. Detaillierte Kommandos à la »M1 Tank Platoon 2« lassen sich allerdings nicht erteilen. Auf der Karte sind leider auch keine Höhenzüge ersichtlich, Außenansichten gibt es nur vom eigenen M1. Was Tanks



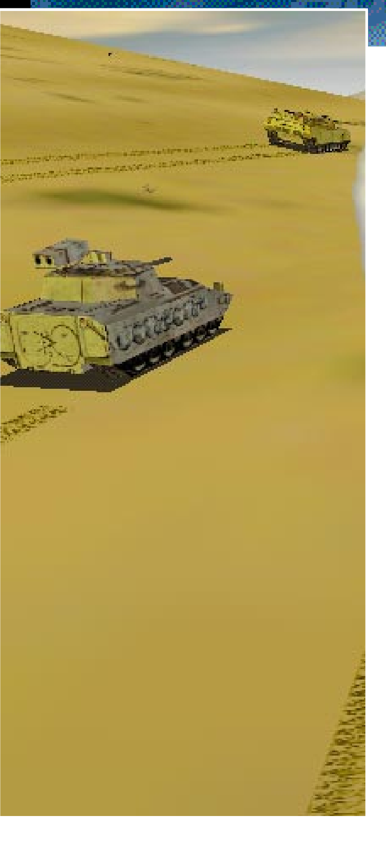
▲ Gegen Hind-Helikopter hilft das Maschinengewehr auf dem Turm nur nach stundenlangem Dauerbeschuß. Eine wohlgezielte Granate sorgt dagegen für sofortiges Ableben. (3Dfx)



▲ Die leicht gepanzerten BMP-Schützenpanzer sind für gewöhnlich nach einem Treffer erledigt. (3Dfx)



Mit dem IVIS-Gerät behalten Sie die taktische Lage im Auge, erteilen Befehle an Ihre Mitstreiter und fordern zudem Artillerie- und Luftunterstützung an.





Dieser Treffer saß. Zielen Sie bei den T-72-Kampfpanzern auf den hinteren, außen liegenden Zusatztank, reißt die Explosion den kompletten Geschütztturm ab. (3Dfx)

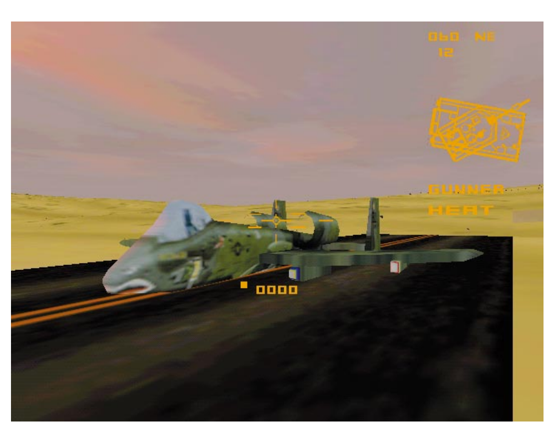

▲ Ohne Beschleunigerkarte müssen Sie auf gefilterte Texturen auf Berg und Tal verzichten, die Objekte sehen dadurch aber nur unwesentlich schlechter aus. (Software)

außerhalb der Sichtweite machen, bleibt also ungewiß. Das mag zwar realistisch sein, stört aber trotzdem den Spielablauf nicht unerheblich.

Zuweilen dürfen Sie Reparaturkommandos anfordern oder – wenn die Konzentration unliebsamer Kettenfahrzeuge zu hoch wird – Artillerieunterstützung respektive ein paar Hubschrauber oder Flieger rufen, die dann innerhalb kurzer Zeit die Posten auf der Problemliste reduzieren. Aber Vorsicht: Die Libyer können das auch. Ihren Panzer dürfen Sie nicht verlassen; wird er vernichtet, ist die Mission verloren.

Was tun, Kommandant?

Außer allgemeinen Aufgabenstellungen nach dem Schema »Fahren Sie die Wegpunkte ab, zerstören Sie alles, und lassen Sie sich dabei nicht erwischen.« steht das Eskortieren leicht verwundbarer Konvoys oder das Verteidigen der Basis auf dem Dienstplan. Die KI sollte dabei nicht unterschätzt werden, denn feindliche T-72 warten hinter Hügeln und lassen nur den Turm hervorragen oder versuchen, Sie sonstwie auszutricksen. Bedauerlicherweise ist der Schwierigkeitsgrad in der Kampagne nicht variabel, und in manchen Missionen brauchen Sie schon eine gehörige Portion Glück, um sie zu einem guten Ende zu führen. Mit einer Direct3D-kompatiblen Karte gerät die Optik eine Spur schöner, doch das sandige Terrain bleibt in allen Lebenslagen hauptsächlich gelb. Die Objekte sind alle leidlich hübsch anzusehen, Flugzeuge und Helikopter wirken dafür ziemlich unproportioniert und detailarm. Laut Zombie Software soll schon im folgenden Monat eine Zusatz-CD erhältlich sein, die neben neuen Einzel- und Mehrspieler-Einsätzen auch den M3A2-Bradley-Schützenpanzer beherbergt, den Sie selbst steuern können. **(mash)**



Flugobjekte wie diese A-10, die Sie beschützen sollen, sind nicht allzu gut modelliert. (3Dfx)

Martin Schnelle ★★★★

Das Prädikat, das einem Tester für Spearhead in den Sinn kommt, ist in fast allen Punkten »ordentlich« – aber auch nicht mehr. Von der besonders bei Hubschraubern und Flugzeugen bescheidenen Grafik mal abgesehen, wird der M1-Panzer halbwegs korrekt simuliert, in die Steuerung kommt man recht zügig hinein, das Fahrgefühl ist sogar sehr gut und hübsch rumpelig.

Kleinigkeiten wie die fehlenden Höhenzüge auf der IVIS-Karte verhindern jedoch eine höhere Note. Sobald die anderen Panzer außer Sichtweite sind, bleibt nur noch die Hoffnung der Eltern, die ihren Vierjährigen auf einen Kindergeburtstag schicken: Hoffentlich stellt er nichts Schlimmes an. Betrachtet man das Programm von der Actionseite, fährt zwar viel Kanonenfutter vor Ihrem Geschütz her, doch die Grafik ist zu häßlich und die Bedienung zu kompliziert, als daß man von gradliniger Unterhaltung sprechen könnte. Übrig bleibt allerdings ein immer noch überduchschnittlicher Genrevertreter, der allemal einem »Panzer Commander« vorzuziehen ist.

+ Feines Fahrgefühl
+ Actionreiches Spiel
− Schlechte Präsentation
− Keine Höhenzüge auf der Karte

Spearhead

Hersteller:	Zombie/Interactive Magic
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–16 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx, PowerVR
Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

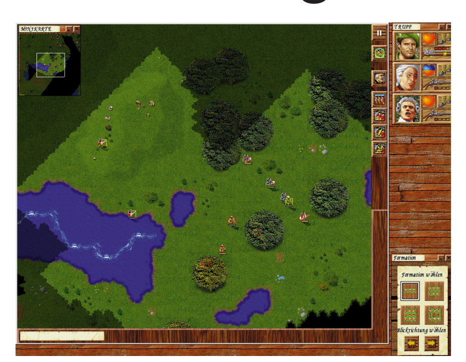
PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 69

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Fields of Fire – War along the Mohawk


Ein kleines Gefecht mitten in der amerikanischen Wildnis des 18. Jahrhunderts.

Im Nordamerika des 18. Jahrhunderts rangen die Engländer mit den Franzosen um die Vorherrschaft auf dem noch dünnbesiedelten Kontinent. Der Spieler schlüpft bei »Fields of Fire« in die Rolle einer historischen Persönlichkeit der damaligen Zeit und stellt sich ein kleines Team aus Soldaten, Trappern oder Indianern zusammen. Jeder Charakter hat, ähnlich wie bei einem Rollenspiel, individuelle Fähigkeiten und Stärken, die sich im Spielverlauf ändern können.

Insgesamt gibt es zwei Kampagnen mit etwas über 30 Einsätzen, bei denen mitunter auch Sprengstoff oder Fallen benutzt werden. Während der Kommandounternehmen sollte man zusätzlich in der Wildnis jagen, denn durch den Verkauf der Felle erlegter Tiere lassen sich neue Ausrüstungsgegenstände finanzieren. Anlaufpunkt ist dafür stets das Fort. **(tw)**

Thomas Werner 

Zugegeben, nette Ideen wie die Charakterentwicklung und das originelle Szenario sind durchaus vorhanden. Leider wirkt die Umsetzung nicht gerade zeitgemäß und schreckt nicht nur durch die schlichte Optik ab. So sind die Missionen trotz der Rollenspiel-Elemente wenig reizvoll und beschränken sich oft auf die Suche nach dem Feind. Die Spezialfertigkeiten wirken in der Mischung mit dem historischen Strategie-Anteil eher aufgesetzt, besonders wenn es um ausgefallene Fähigkeiten wie die Dressur von Wölfen oder Waschbären für militärische Zwecke geht. Zudem scheinen die Wildtiere deutlich gefährlicher zu sein als manch regulärer Feindtrupp.

+ Ungewöhnliches Szenario
− Eintönige Missionen
− Öde Präsentation

Fields of Fire

Hersteller:	Empire	3D-Karten:	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 24 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	30
Einstieg:	60	Komplexität:	50
Steuerung:	50	Multi-Player:	40

Spielspaß:  43

Zusatz-CD für Starcraft

Insurrection




Eine altbekannte Idee in neuem Terrain: Sie müssen einen 30minütigen Angriff der Zerg überleben.

Das offizielle Add-on zu »Starcraft« benötigt zum Start das Hauptprogramm und bereichert dieses um drei Kampagnen (Terraner, Zerg und Protoss) mit je zehn Missionen und 102 Multiplayer-Karten. Die letzteren bestehen fast ausschließlich aus Massenschlachten und bieten kaum Innovationen. Auch die Einzelspieler-Level sind nur teilweise interessant, die Aufgabenpalette reicht vom typischen Basisaufbau über Rettungsaktionen bis zu den berüchtigten »Überleben Sie 30 Minuten«-Missionen.

Was dagegen eindeutig fehlt, sind neue Einheiten, Videos und echter Spielspaß. **(ps)**

Philipp Schneider ★★★

Insurrection ist anscheinend der Pausenfüller bis zum Erscheinen von Blizzards »Brood War«, das höchstwahrscheinlich neue Einheiten und Terrainsorten (Schnee und Eis) mit sich bringen wird. Die einzelnen Level und Kampagnen wurden lieblos in einen Ordner geworfen und müssen dort vom Spieler mühselig einzeln herausgefischt werden. Vor allem die Besitzer eines Internet-Anschlußes sollten sich den Kauf dieses Zusatzpacks gut überlegen, da sich im Netz gute Single- und Mehrspielerkarten ohne Ende tummeln. Nur Starcraft-Fans mit ausgeprägtem Sammlerinstinkt dürfen unbesorgt zuschlagen, da der geforderte Preis durchaus noch im Rahmen des Akzeptablen liegt.

+ Drei neue Kampagnen
+ 102 Mehrspieler-Level
− Keine neuen Einheiten
− Fehlende Zwischensequenzen

Starcraft: Insurrection

Hersteller:	Aztech New Media	3D-Karten:	–
Testversion:	Importversion	Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/NT 4.0	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	30 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	60

Spielspaß: 50

Skat-Simulation für Einsteiger

Bonn Ouvert

Das nennt man wohl nachgekartet: Im Anschluß an die vielen Wahlkämpfe erscheint mit »Bonn Ouvert« eine nicht ganz ernstzunehmende Skat-Simulation – quasi die Bonner Stammtisch-Runde. Insgesamt sieben Politiker (Kohl, Schröder, Fischer etc.) dreschen hier nicht nur Skat, sondern dank eines mäßig begabten Stimmenimitators auch noch hohle Polit-Phrasen. Vor dem Spielstart wählen Sie zwei Skat-Partner sowie eines der fünf vorliegenden Kartensets. Letztere dürfen auch mit eigenen Grafiken verunziert werden. In puncto Spieloptionen gibt es nichts zu meckern, von der Bockrunde bis hin zum Schieberamsch sind sämtliche bekannten Skat-Varianten mit von der albernen Partie. **(md)**



Die Politikerköpfe dürfen innerhalb eines Spiels ausgetauscht werden.

Manfred Duy



Der Kardinalfehler von Bonn Ouvert ist sein später Erscheinungstermin. Denn wer hat schon nach dem gerade überstandenen Wahlkampf-Marathon Lust, sich all die Polit-Phrasen nochmals reinzupfeifen. Zumal sich die mäßig witzigen Sprüche schnell wiederholen und die Stimmenimitationen nur ansatzweise geglückt sind. Aus spieltechnischer Sicht überzeugt die problemlose Bedienbarkeit, auch der Trainingsraum und die erfreulich reichhaltige Regelauswahl gehen in Ordnung. Dies gilt allerdings nur begrenzt für die Spielstärke der (immerhin nicht zur Maurerinnung gehörenden) Computergegner: Da schmiert Ihr digitaler Skatpartner schon mal dem Gegner ein As rein oder kommt ohne Not mit einer blanken Zehn raus.

- **+ Tadellos bedienbar**
- **– Schlechte Stimmenimitationen**
- **– Mäßige Spielstärke**

Bonn Ouvert

Hersteller:	Ikarion
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–3 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	40 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MB RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

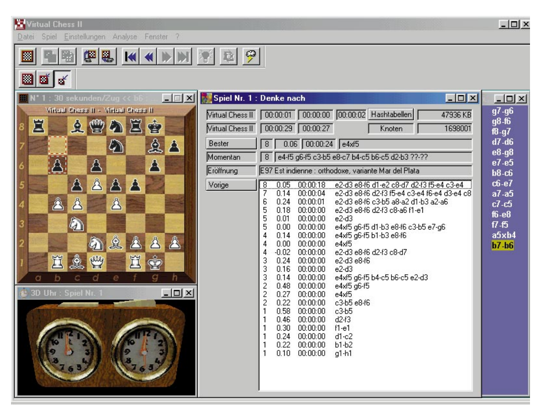
Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	30

Spielspaß: 52

Schachsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Virtual Chess 2

Herausragendes Merkmal von »Virtual Chess 2« ist seine Spielstärke von 2680 ELO-Punkten. Zum Glück kann man den Schwierigkeitsgrad in 18 Stufen drosseln. Eine Blitz- oder Turnierpartie erlaubt die variable Zeitvorgabe, und selbst die Eingabe von Problemstellungen ist möglich. Die mit 63000 Zügen eher mittelprächtige Eröffnungsbibliothek läßt sich dagegen nicht erweitern. Dafür kommen Neulinge in den Genuß eines mehrstufigen Tutorials. Neben dem obligatorischen 2D-Schachbrett darf man auch eine beliebig drehbare 3D-Variante einblenden, die sogar aufwendige Lichtspiegelungen berücksichtigt. **(Thierry Miguet/md)**



Im Analyse-Modul kann man vorab sehen, welche Züge der Rechner plant.

Thierry Miguet



Virtual Chess 2 setzt voll und ganz auf seine famose Spielstärke – um so trister fällt das schmückende Beiwerk aus. So sind die 52000 enthaltenen Meisterpartien weder kommentiert noch sonderlich aktuell. Auch bei der Darstellung hakt es an allen Ecken und Enden. Eröffnungen werden nur auf französisch angezeigt, am oberen und rechten Rand fehlen gar die Koordinaten.
Wer neben dem Brett noch Informationen wie beispielsweise die geschlagenen Figuren oder das Notationsblatt einblenden möchte, verbringt mehr Zeit mit der Anordnung der Fenster als beim Spielen einiger Blitzpartien. Grund: Das Schachbrett liegt in drei fixen Größen vor, und diese schaffen es bei keiner Auflösung, den Bildschirm optimal auszunützen.

- **+ Hohe Spielstärke**
- **+ Ausführliches Tutorial**
- **– Nerviges Benutzer-Interface**
- **– Langsamer Bildaufbau**

Virtual Chess 2

Hersteller:	Titus
Testversion:	Verkaufsversion 2.03
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–2 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	50	Multi-Player:	70

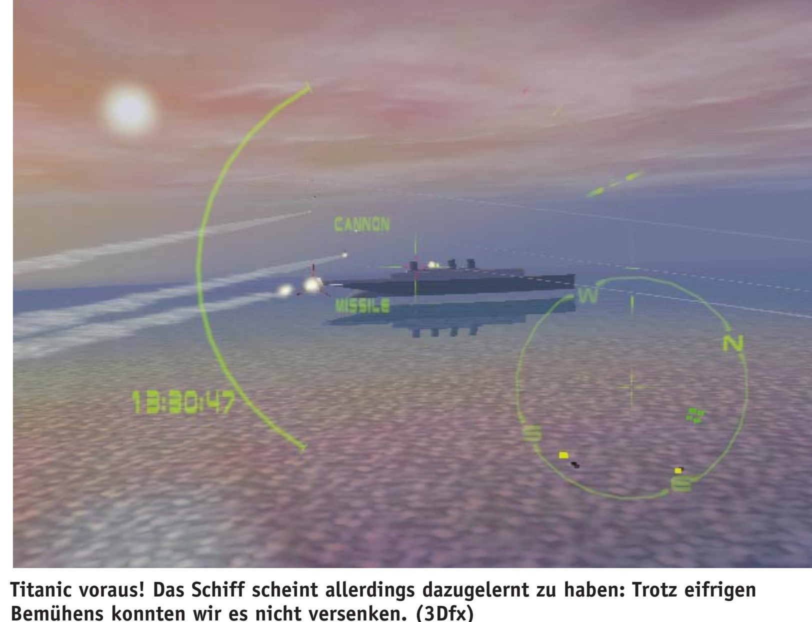
Spielspaß:



Actionspiel für Einsteiger

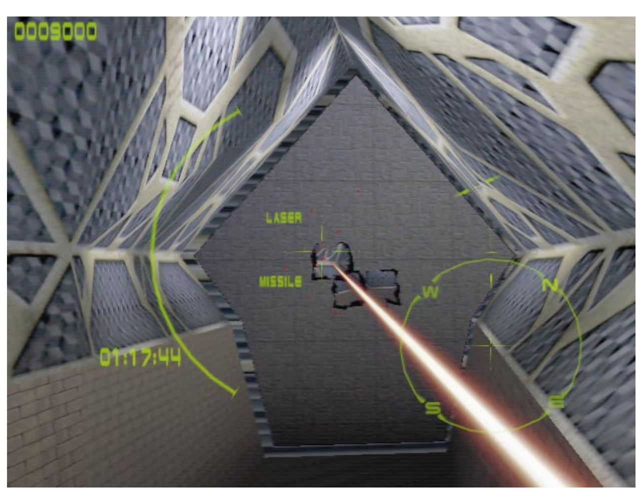
Barrage

Der Gewinner des Golden Annubis Awards fliegt durchs PC-Player-Testlabor und zum Hinterausgang wieder hochkant raus: Wer diese »Action-Flugsimulation« besitzt, braucht eigentlich keine Feinde mehr.



Titanic voraus! Das Schiff scheint allerdings dazugelernt zu haben: Trotz eifrigen Bemühens konnten wir es nicht versenken. (3Dfx)

Der neueste Activision-Streich paßt als reinrassiger Low-Budget-Titel nicht so recht zur sonstigen Produktpalette des erfolgreichen Konzerns. Aber wo wurden nun konkret die Einsparungen vorgenommen, welche den Preis von 50 Mark ermöglichten? Zum einen fehlt »Barrage« eine aufwendige Vorgeschichte, außerdem hat man den Umfang auf eine überschaubare Zahl von fünf Leveln beschränkt: Es gibt die Prärie, welche verdächtig nach Nordhessen ohne Kühe aussieht, einen Ozean mit Schiffchen, einen Canyon, einen Tunnel und die Innenstadt von Chicago. Durch die sparsam blühenden 3D-Landschaften fliegen Sie in einem extrem modernen Düsenjäger. Gegen den sieht der Eurofighter älter aus als Methusalems Urgroßmutter, denn er kann nicht nur auf der Stelle schweben und in jede Richtung ausweichen, sondern auch unter Wasser auf Schleichfahrt gehen. Verwunderlich nur, daß Sie mit diesem High-Tech-Wunder Aufgaben erledigen dürfen, die ungemein an Kindergeburtstage erinnern. Etwa der Schnitzeljagd-Auftrag: »Finden Sie alle leuchtenden Bojen« oder auch die Wettlauf-Mission: »Fliegen Sie ganz schnell durch den folgenden Tunnel«. Die Einsätze müssen innerhalb eines Zeitlimits absolviert werden. Volltreffer feindlicher Raketen verwandeln Ihr Gefährt nicht etwa in einen dampfenden Metallbrocken, sondern schleudern es einfach in den Staub und ziehen 30 Sekunden vom Vorrat der Zeiteinheiten ab. So besteht jeder Level aus einem einzigen Kampf gegen die Uhr respektive feindliche Boote, Hubschrauber und Bodentruppen. **(vs)**



Mit dem Laser verwandeln Sie die Metallwand in einen netten Schweizer-Käse. (3Dfx)

Volker Schütz ★★★

Barrage sieht wirklich nett aus und läuft auch auf kleinen Computern sehr flüssig. Daß es dazu recht günstig ist, macht es zum idealen Produkt für Einsteiger. Ein ambitionierter Spieler könnte allerdings wegen der üblen Kollisionsabfrage einen extrem hohen Hardware-Verschleiß haben (verknoteter Joystick, ein im Monitor steckender Subwoofer ...), der den Preisvorteil wieder aufhebt. Gerade bei der Tunnel-Strecke sorgen Wandkontakte für ungewollte, »tiefere« Einblicke in die Kunst des Level-Designs. Weiterhin sind die einzelnen Missionsziele derart verrückt versteckt, daß ein hyperaktiver Pavian mit motorischen Störungen mehr Aussichten auf die Beendigung eines Levels hat als ein durchschnittlicher Spieleredakteur. Im ersten Auftrag gilt es beispielsweise schwebende Bojen zu suchen, was auf den ersten Blick recht einfach wirkt. Nur die letzte will und will nicht auftauchen. Schließlich stellt sich heraus, daß sich dieses hinterhältige Mistding innerhalb eines Eisenbahntunnels versteckt hält, welcher zur allseitigen Erheiterung nur als eine Art Bitmap-Element dargestellt wird.

- \+ Grafik ist okay
- \+ Günstiger Preis
- − Schlechte Kollisionsabfrage
- − Wenig Level

Barrage

Hersteller:	Activision
Testversion:	Beta vom September '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	50 Mark
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	40
Einstieg:	50	Komplexität:	20
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 52

Jagd-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Deer Stalker



Endlich dürfen auch Nichtjagdscheinbesitzer Rotwild ohne schmerzvollen Kühlerkontakt erlegen.

Ausgerüstet mit einer von fünf vorrätigen Waffen (etwa Schrotflinte, Armbrust oder Pistole) streifen Sie durch vier Landschaftstypen (überaus unansehnlich dargestellt durch die »Duke Nukem«-Engine) und versuchen, soviel Getier wie möglich zu entleiben. Klingt nach 3D-Shooter, soll aber eine »Jagd-Simulation« sein. Daher kommt es weniger auf schnelle Reflexe als auf geschicktes Anpirschen (immer gegen den Wind) und Auslegen von Ködern beziehungsweise Duftmarken an. Zwar können Sie die erlegten Pixel weder essen noch an die Wand hängen, aber wer sagt denn, daß Tiere-Töten immer einen Sinn machen muß ... **(vs)**

Volker Schütz ★★

Oberförster Schütz krabbelt mit geschultertem Gewehr durchs Unterholz. Nachdem er nun wiederholt versucht hat, große Steine mit der Entenlockpfeife zu becircen, bildet er sich ein, die Grafik-Engine zu durchschauen. Der Truthahn, über welchen er eine Stunde später stolpert, beweist mit einer spektakulären Flucht das Gegenteil. Also noch einmal: Eine schöne Stelle aussuchen, Kaffee holen, Zeitung überfliegen, die Schildkröte Gassi führen und bei der Rückkehr bemerken, daß sich am Bildschirmhorizont Pixel bewegen. Ein Reh! Einige Duftmarken später hat man das Tier nah genug herangelockt, um es über den Haufen zu ballern. Während das Tier zu Boden sinkt, wird Förster Schütz klar, er hat doch einen Hirsch geschoßen, Interplay dagegen einen Bock.

- ➕ Jagen ohne körperliche Anstrengung
- ➖ Keine Rehbraten
- ➖ Keine Trophäen
- ➖ Kein Spielsinn

Deer Stalker

Hersteller:	Interplay
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: PentiumII/233, 64 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	40
Einstieg:	60	Komplexität:	20
Steuerung:	40	Multi-Player:	—

Spielspaß: 

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Das fünfte Element

»Tomb Raider«-Verschnitt mit namhaftem Elternhaus: Kalistos bemühter Baller-Prügel-Hüpfer basiert auf dem SF-Film gleichen Namens.

Umsetzungen von hochkarätigen Filmen wie »Blade Runner« oder »Men in Black« mutieren nicht zwangsläufigerweise zu Software-Hochgenüssen. Deshalb entwickelt der altersweise Spieler eine instinktive Vorsicht bei Programmen, die sich um angegammelte Leinwand-Epen ranken, welche mittlerweile in den Videotheken Dienst schieben. Wer Luc Bessons SF-Action-Effekteauflauf »Das fünfte Element« vor längerer Zeit im Kino gesehen hat, erinnert sich heute eher an die wagemutige Garderobe der Hauptdarstellerin als an Nuancen der nicht unkonfusen Handlung.

Kalisto, eines der Vorzeige-Entwicklerteams aus Frankreich, hat das Spiel zum Film endlich vollendet. Abwechselnd die Protagonisten Leeloo und Korben steuernd ist der Spieler hinter Elementarsteinen her, befreit zu diesem Zweck verknackte Bundesgenossen und kämpft sich aus allerlei Hinterhalten heraus. Die Steuerung erlaubt rund ein Dutzend Kniffe wie Seitwärtssprung, krabbeln, Gegenstände einsetzen oder ducken. Je nach Charakter ändern sich die spielerischen Schwerpunkte: Korben verläßt nie ohne seine Wumme das Haus, hat unendlich viel Munition im Ranzen und wird 3D-Shooter-geeichten Naturen schnell ans Herz wachsen. Leeloo ist hingegen auf Nahkampfkünste angewiesen. Dafür beherrscht sie mehr Spezialschläge und ist flinker. Aus der Distanz kann sie nur angreifen, wenn eine der spärlichen Handgranaten eingesetzt wird. In den meisten Stufen darf eingangs zwischen Knarrenknaben und Handkanten-Fee gewählt werden. Die insgesamt 16 Level mühen sich um Abwechslung, können aber auf Dauer gewisse Monotonie-Anfälle nicht verhindern. Sie rennen immer wieder ein paar Meter, schalten zwei, drei Gegner aus und knacken eines der Mikropuzzles. Sehr beliebt ist hier die Masche »Schalter betätigen, um Tür/Energiesperre/Lift zu betätigen«. **(hl)**



Alleine gegen zwei Gegner: Leeloo legt ihre Widersacher bevorzugt im Nahkampf flach. (3Dfx)



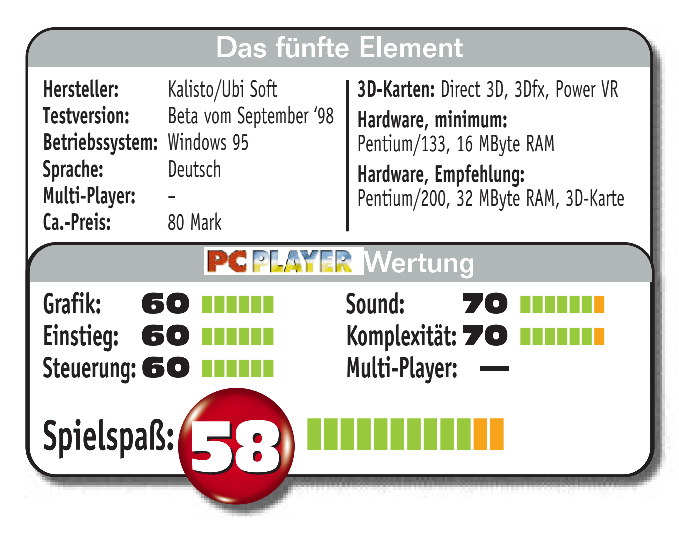
Ballermann Korben vertraut auf seine aufrüstbare Bleispritze. (3Dfx)



Der Kampf gegen die Elemente ist ein Klacks gegen das Ringen um sauberes Spieldesign. Mühe hat man sich bei dieser verspäteten Filmumsetzung durchaus gegeben: So ist der Tomb-geraiderte Grafikstil mit Blick von hinten auf die eigene Figur nicht undramatisch, und die Steuerung lastet jedes Gamepad feuerknopfmäßig voll aus.

Doch ist nicht jedes der vielen spielerischen Elemente ein Hochgenuß. Zwar melden sich vom Prügelspiel über den 3D-Shooter bis hin zum milde zugepuzzelten Jump-and-run alle möglichen Ansätze eifrig, aber keiner wird richtig gut durchgezogen. In den Ballersequenzen nerven ungenaue Zielanvisierung und der sich nur zäh um die eigene Achse drehende Held. Die Grafik ist auch 3Dfx-angefeuert nie klasse, sondern bestenfalls gefällig. Weitere Pfui-Quellen: Speichern ist nur nach Absolvieren eines Levels möglich, und selbst bei einfachem Schwierigkeitsgrad herrscht kein Mangel an unfairen Stellen. Bei allem Respekt vor der flotten Gangart: Abgöttische Liebe zur Filmvorlage ist eine wichtige Voraussetzung, um dieses »Wir machen's jedem recht«-Gewurstel kaufenswert zu machen.

- **+ Bemühte Action-Mixtur**
- **+ Zwei Helden zur Wahl**
- **+ Muntere Musik**
- **– Unfaire Stellen**
- **– Lieblóses Spieldesign**



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Spellcross

Erst verwalten, dann vermöbeln: Zwischen den taktischen Rundenschlachten von »Spellcross« wird emsig geforscht, gekauft und ausgebildet.

Die Menschheit hat im Laufe der Jahrtausende zwar minimale zivilisatorische Fortschritte gemacht, doch noch immer toben ideologische Kriege zwischen Stämmen: beispielsweise Raucher und Nichtraucher, FC-Bayern- und TSV-1860-Fans, Runden- und Echtzeit-Strategen. Die Rundenstrategie gilt bei letzterer Glaubensfrage als moralischer Sieger dank höherem Anspruchsdenken, kann aber nicht an die kommerziellen Erfolge der Echtzeit-Rowdies anknüpfen. Selbst sexy präsentierte Runden-Kritikerlieblinge wie Blue Bytes »Incubation« verkaufen sich nur schleppend. Angesichts derart ungünstiger Vorzeichen möchte man für das altmodisch anmutende DOS-Spiel »Spellcross« fast schon eine Kerze anzünden. In der Szenario-Mischung aus Endzeit und Fantasy warten rund 60 Missionen darauf, von unerschrockenen Spielern gemeistert zu werden.

Wählen Sie eine Einheit an und spazieren Sie mit ihr über die Karte, soweit die Aktionspunkte tragen. Ist deren Vorrat erschöpft, kann die Einheit in dieser Runde nichts mehr verrichten. Also klicke man auf »End Turn«, lasse den Computer zum Zug kommen und werkele dann mit frisch aufgefülltem Aktivitäts-Punktekonto weiter. Zu Beginn einer Mission kraxeln Sie am besten auf einen Hügel und machen ein paar Runden gar nichts. Dadurch »entrenchen« sich die Truppen - im Klartext: Ihre Buben steigern ihre Verteidigungswerte und gewinnen an Sichtweite. Die zahlreichen Gegner lockt man bevorzugt durch wuselige Scouts in den Hinterhalt der verschanzten Kampfeinheiten. Wer hingegen allzu unbedacht durch die unausgespähte Gegend rennt, wird von der Übermacht schnell plattgemacht.

Mit 70 Truppentypen forscht und kämpft man sich durch die Taktik-Missionen; siegreiche Veteranen gewinnen Erfahrungslevel und Kampfboni.

Im großen Rahmen planen Sie zwischen den Missionen strategisch vor sich hin. Hier werden beispielsweise neue Technologien erforscht, Einheiten zu Regimentern zusammengefaßt, weitere Truppen angeheuert und die Teilnehmer für die nächste Schlacht festgelegt. Sie können mehrere Runden in diesem Strategiebereich verbringen, sollten aber nicht allzu lange mit der Eroberung des nächsten Kartenabschnitts warten. Zum einen sorgen mehr einverleibte Territorien für größeren Geldnachschub, zum anderen bestraft der Computergegner trödelige Feldherren mit Überraschungsangriffen. **(hl)**



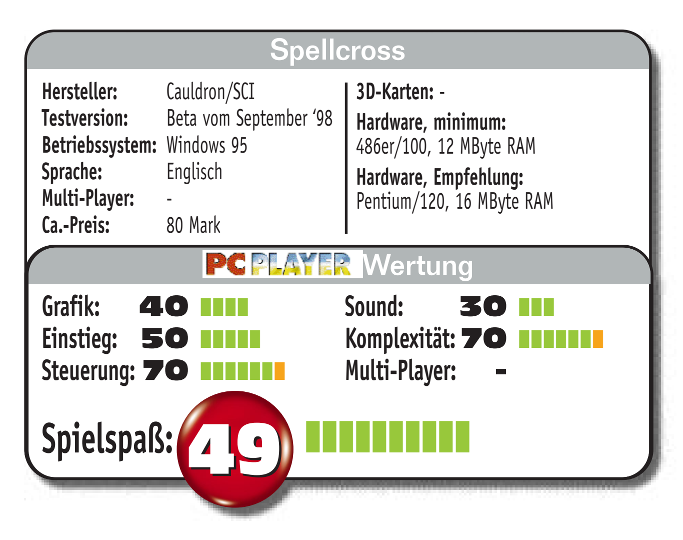
Scouts locken die Monsterverbände in die Nähe unserer Kampfeinheiten, welche auf dem Hügel vorfreudig ihre Wummen tätscheln.

Heinrich Lenhardt ★★★

Es ist schon ein Kreuz mit manchen Spielen: Hinter ihrer rauhen Schale steckt ein nicht allzu schöner, aber komplexer Kern, gepuffert von einem kalorienhaltigen Features-Wulst. Doch was nutzt mir das ganze Forschungs- und Truppenorganisations-Management von Spellcross, wenn der Unterhaltungswert der taktischen Rundenprügeleien im Mittelmaß-Morast abgluckert?

Die meisten Missionen sind erst nach wiederholten Anläufen optimal bewältigbar. Während eines Einsatzes können Sie keine Truppen nachordern; Fehlplanungen sind kaum zu korrigieren. Dann darf ich einen alten Spielstand laden, die Besetzung im Management-Teil optimieren und nochmals durch die faden Massenkämpfe hetzen - vielen Dank. Solche Design-Abtörner sollen die positiven Aspekte von Spellcross nicht begraben. Steuerung und Menüführung sind ein wenig spartanisch, aber zweckmäßig und übersichtlich. Die Masse an Einheiten, Forschungsprojekten und Beförderungsstufen ist nicht gänzlich reizlos. Doch selbst auf jene rauschebärtigen Rundenstrategie-Veteranen, die Verzwicktheit und Frustrationsgefahren mit freundlich-geduldigem Hosenträgerschnalzen quittieren, kann Spellcross nicht zählen: Gegen ausgereifte Schwergewichte wie M.A.X. 2, Jagged Alliance 2 oder Dynasty General ist die Schlacht kaum zu gewinnen.

- **+ Plan-Strategie plus Runden-Taktik**
- **+ Einheiten-Management**
- **− Arg langwierig**
- **− Karger DOS-Charme**



Spellcross

Hersteller:	Cauldron/SCI	3D-Karten:	-
Testversion:	Beta vom September '98	Hardware, minimum:	486er/100, 12 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	-		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	30
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	-

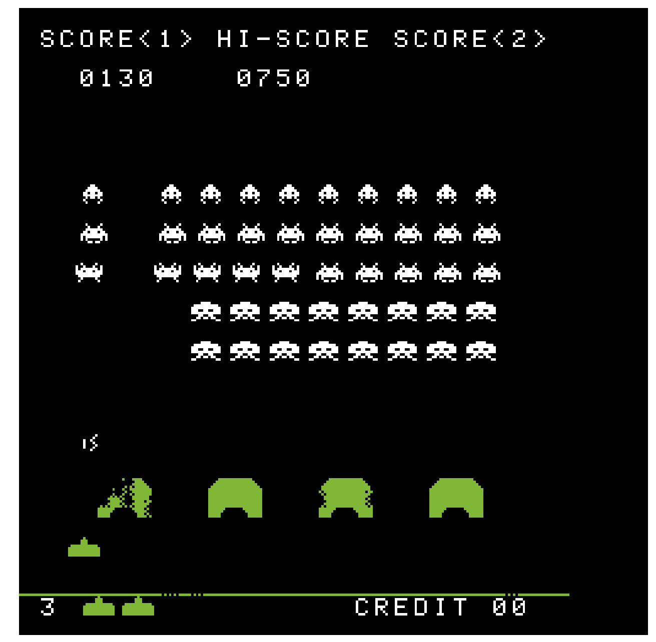
Spielspaß: 49

Klassiker der Spielegeschichte



Space Invaders

Am Ende gewinnen sie immer ... und kommen ständig wieder. 20 Jahre nach der ersten Attacke der »Space Invaders« werden Vorbereitungen für eine neuerliche Invasion getroffen.



▲ Schwarzweiß-Malerei: Der Beschuß spaciger Invasoren fand 1978 im Monochrom-Look statt.

Vielleicht waren die Eindringlinge aus dem Weltraum in Wirklichkeit nette, friedfertige Wesen, die mit den Erdlingen lediglich über Blumengestecke plaudern wollten. Aber die Menschheit war wild entschlossen, dem zwielichtigen Invasionskommando eins vor den Bug zu knallen. Dabei wurde in Japan allen Ernstes das Kleingeld knapp: Der Spielautomat »Space Invaders« wurde Ende der 70er Jahre so intensiv mit Münzen gefüttert, daß der Geldumlauf klirrender Yen-Stücke ins Stocken geriet. Die heutige Asienkrise dreht sich indes um größere Beträge, und das so verführerische Antlitz von Space Invaders hat etwas Patina angesetzt. Kinder mustern angesichts der schwarzweiß dahinruckenden Videospiel-Invasoren ungläubig ihre Erzeuger: »Und das habt ihr damals freiwillig gespielt?«
Die oft kopierten Invaders waren das erste Abschießspiel mit weltweitem Massenappeal. Angesichts moderner 3D-Killerkost mutet das Space-Invaders-Geschehen mittlerweile recht putzig an: Reihe um Reihe wandern die kruden Pixelmonster dem unteren Bildrand entgegen, wo der Spieler mit seiner einsamen Kanone tödliche Salven spuckt. Nur seitwärts läßt sich das Geschütz steuern; gefeuert wird mit Bedacht. Solange ein Schuß unterwegs ist, herrscht Ladehemmung. Erst wenn eine Laserladung den Bildschirm verlassen oder einen Invader gestoppt hat, läßt sich der Feuerknopf erneut betätigen. Da die gesammelten Invasoren erst dann eine Bildschirmreihe nach unten plumpsen, wenn sie links oder rechts an den Spielfeldrand stoßen, schießen kluge Spieler taktisch ab: Statt horizontal eine Kette nach der anderen wegzuputzen, lösche man bevorzugt vertikale Reihen aus. Dadurch dauert es länger, bis die Eindringlinge an den Bildschirmrand dotzen und der Kanone wieder eine Reihe näher rücken. High-Score-Jäger lauern ganz nebenbei auf die eilig vorbeifliegenden UFOs, deren Abschuß mit satten 100 Punkten gedankt wird.
Space Invaders war die erste Umsetzung eines namhaften Spielautomaten für das Anfang der 80er Jahre aufblühende Videospiele-Heimsystem Atari VCS. Taitos Klassiker inspirierte Action-Generationen: Das Abräumen in Formation auftretender Fieslinge wurde bei »Galaxians«, »Galaga« oder »Phoenix« um agil flatternde Schießbudenfiguren bereichert. **(hl)**

SCORE-1 TAITO SCORE-2
00200 05000
3 CREDIT 0

1980 trieb es Taito mit Space Invaders Part 2 richtig bunt.

Cash Cow

Taito hat in den letzten 20 Jahren mit allen möglichen Space-Invaders-Versionen rund 500 Millionen Dollar umgesetzt. Am progressivsten geriet dabei der 91er-Spielautomat »Super Space Invaders«: Hier ging es den Invasoren mit Extrawaffen an den Kragen, während man in Bonusrunden kuhklauende Untertassen abschießen mußte. Voraussichtlich 1999 wird die nächste Generation der Space Invaders einmarschieren. Activision unterzeichnete letzten August ein Lizenzabkommen mit Taito, das die Entwicklung einer modernen Fortsetzung der Saga erlaubt.

1UP 67480 HI-SCORE 67480 TO START
ROUND- 7

Bonusrunde mit außerirdischen Viehdieben: Der Spieler beschießt Untertassen, die Kühe cownappen wollen.

Space Invaders

- **Erstveröffentlichung:** 1978
- **System:** Spielautomat
- **Hersteller:** Taito
- **PC-Emulationen:** MAME
- **Internet:** www.davesclassics.com
- **Historisch wertvoll, weil ...:** .... das merkwürdig fesselnde Reihenabballern auch an seinem 20. Geburtstag noch gut in Schuß ist.

Bizarre Anwendungen

Jäger der verlorenen Zeit

Dreh Dich nicht um, denn der Zeitdieb geht um! Mit professionellem Zeitmanagement sollen Sie jeden 24-Stunden-Tag wie eine Zitrone ausquetschen.

Zeit ist etwas Seltsames: Sie vergeht ganz von allein, und eh man sich versieht, ist aus dem 3D-Shooter liebenden Jugendlichen von einst ein fanatisch Flugsimulationen spielender Familienvater geworden. Doch gerade wir Computerspieler kennen das eigentliche Hauptübel des Zeitflusses zur Genüge: Konstant halten uns unwichtige Tätigkeiten wie Essen, Abwaschen, sich mit Frauen treffen oder die leidige Arbeit von unserer Hauptbeschäftigung ab. Denn wer, wenn nicht wir, kann den Kampf gegen böse Außerirdische bestehen oder verborgene Rätsel in finsteren Höhlen lüften? Da hilft nur ein professionelles Zeitmanagement weiter.

Schon unsere Großeltern wußten nämlich: »Nimm Dir Zeit und nicht das Leben. Doch woher nehmen, wenn nicht stehlen!« Mit einer kleinen Silberscheibe soll man nun jedoch lernen, wie man zu mehr Freiräumen kommt, ohne wegen verwerflichen Zeitdiebstahls zu langen Haftstrafen verurteilt zu werden. Wichtig ist es, zunächst Prioritäten zu setzen. Man sollte sich folglich bloß ein Ziel (Erreichen des nächsten Levels, Verteidigung der Basis, Gewinn des simulierten Hockenheim-Rennens) vornehmen und dieses konsequent angehen. Der nächste Schritt besteht darin, alle Störfaktoren zu eliminieren. Büromitarbeiter könnten beispielsweise ihr Telefon auf die Assistenz oder den Vorgesetzten umstellen, um endlich die feindliche Raumstation zu vernichten.

Eine andere zeitraubende Pflicht ist das lästige Fällen anstehender Entscheidungen: Was soll ich spielen; nutze ich den Joystick, das Gamepad, die Maus oder die Tastatur? Wen vernachlässige ich dafür: Freundin, Freunde, Familie, meinen Chef? Um diese Probleme in den Griff zu bekommen, empfiehlt der multimediale Zeitmanager eine sogenannte Entscheidungsmatrix, soll heißen: Alles wird in Zahlen und Bewertungen umgewandelt, so wie wir bei der PC Player es allmonatlich praktizieren. Das dem Nutzer vorgeführte Beispiel behandelt jedoch nicht die Seelenqualen eines Spielefreaks, sondern widmet sich der Partnerwahl. Wen würden Sie heiraten: Anselm, einen kleinen und korpulenten, aber reichen Industriellen, 69 Jahre alt; den häuslichen Werbekaufmann Berthold (45) oder den 38jährigen Chris, von Beruf Weltenbummler und Schönling.

Nach der Vergabe von Wertungen in immerhin fünf Kategorien wie Aussehen, Einkommen und Interessen steht das Resultat fest: Chris, arm, jedoch mit knackigem Hintern ausgestattet, darf seine Gene weitergeben und bekommt dafür eine eheliche Rundumversorgung. So spart man sich all die unnötig romantischen Candlelight-Dinner und kann gleich zur Blitzhochzeit nach Vegas abdüsen. (tw)



Schlimme Zeitdiebe melden sich über das Telefon und klauen konstant kostbare Lebenszeit.

3. Was hilft mir?
3.1 Zielsetzungstechnik - Eigene Ziele

Mein Jahresplan 1999
Die Hauptaufgaben für dieses Jahr aus allen Lebensbereichen

Ich werde diesen Plan monatlich durcharbeiten und in meine Monats-, Wochen-, und Tagesplanung einbeziehen.

Bereich	Ziel	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Beruf	Beförderung zum Oberredakteur												
Beruf	Mehr Schotter												
Beruf	Titel Spieletester des Jahres												
Privat	Besseres Verhältnis zu meinem Gummibaum												
Privat	Mehr Zeit für meinen Computer												
Gesundheit	Kein Herzinfarkt												
Urlaub	Urlaub in Timbutku												

Ehrgeizige Ziele sollten Sie in einem Jahresplan festhalten.

PROFESSIONELLES ZEITMANAGEMENT

HERSTELLER: Mitcom

PREIS: ca. 90 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er, Windows 3.1/Win95, 8 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN: Lernen, wie Sie einen 8-Stunden-Job schon am Vormittag bewältigen können, um den Rest der Zeit am Rechner zu spielen.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Bereits die kleine Momo kämpfte in Michael Endes Erzählung gegen den finsteren Zeitdiebstahl – offenbar ohne langfristigen Erfolg.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Ein tobender Chef, der es nicht toll findet, wenn Sie die Arbeit bis zum Mittag erledigen und sich dann einfach am Rechner vergnügen.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Egal was man tut, die Zeit vergeht immer zu schnell. Erst wenn man im Stau oder auf dem Zahnarztstuhl sitzt, ist dies nicht der Fall.



3D-Actionspiele

Split Personality

Widerstand ist zwecklos: Das Jahr 1998 steht ganz im Zeichen der 3D-Spiele. Angesichts der grafischen Klasse manches modernen Action-Shooters juckt selbst erklärten Pazifisten der Abzugfinger.

Wackere Einzelkämpfer, die Wind, Wetter, Außerirdischen und Performance-Problemen trotzen, haben das Genre zu dem gemacht, was es heute ist: eine schier unerschöpfliche Goldgrube für Spiele-Entwickler. Immer mehr Menschen zieht es in die schaurigen Kulissen von »Hexen 2«, »Jedi Knight« oder »Unreal«. Der Reiz, nicht einen Spielcharakter durch fremdartige Welten zu steuern, sondern scheinbar selbst ins Geschehen einzusteigen, fasziniert die meisten. Zuerst nur in Amerika boomt auch bei uns die Branche zusehends. Und das, obwohl restriktive Jugendschutzgesetzte der Spiele-Industrie das Leben erschweren. In unserem Special versuchen wir, den Ursachen auf den Grund zu gehen, aber auch die Gefahren der potentiellen Gewaltverherrlichung darzustellen.

Ab Seite 234: Die technische Revolution

Daß Geschichte nicht immer langweilig und eindimensional sein muß, beweist die ereignisreiche Zeitlinie der 3D-Shooter. Von den sieben Jahre alten Vorvätern bis zu realitätsnahen Kampfsimulationen der Neuzeit bieten wir Ihnen eine Übersicht der wichtigsten Action-Spiele, mit den wichtigsten technischen Entwicklungen, die dem Genre zu seinem Aufschwung verhalfen.

Ab Seite 236: Vergleich aktueller Programme

Das volle Spektrum zwischen technischer Brillanz und pixeliger Grafikhölle eröffnen wir Ihnen auf vier Seiten mit Testberichten zu den zwölf neuesten Genrevertretern. Von »Unreal« bis »Quiver« finden Sie alles, was echte Helden interessiert.

Ab Seite 240: Interviews

In der Welt der schnellen Reflexe und rauchenden Läufe ist kein Platz für große Worte. Diejenigen, die trotzdem etwas zu sagen haben, finden Sie im Gespräch mit der PC Player: Etwa Warren Spector und Elke Monssen-Engerding von der BPJS.

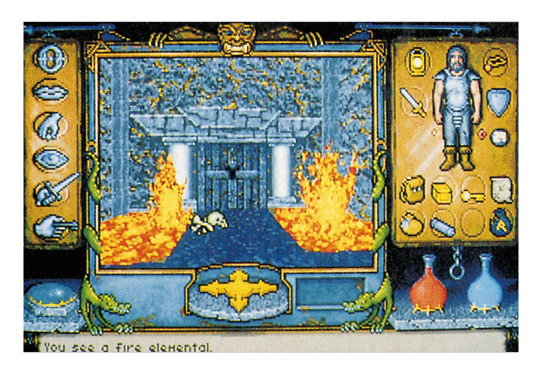
Ab Seite 244: Die Zukunft ist da

Keine Herausforderung scheuend, warten Millionen sehnsüchtig auf die neuen Riesen der 3D-Shooter-Branche. Einblicke in »Quake 3: Arena«, »Turok 2«, »Trespasser: Jurrassic Park« und »Daikatana« ermöglichen Ihnen schon heute, in die Spielwelt von morgen einzutauchen. **(vs)**

Sollten Sie auf dieser Doppelseite den einen oder anderen Titel vermissen, so liegt dies einfach an der schwammigen Rechtslage. Denn bei ganz strenger Auslegung des Gesetzes ist uns jegliche Erwähnung eines indizierten Spiels verboten – bereits die bloße Namensnennung wird von manchem Staatsanwalt als unerlaubte Werbung angesehen.

Die Initialzündung (1991)

Auch wenn viele Shooter-Fans entsetzt die Augen verdrehen werden, die 3D-Lawine ins Rollen brachte eigentlich »Ultima Underworld«, das damit seinen Platz in dieser Aufstellung redlich verdient hat. Rollenspieltypisch ist das Schießen, Treten, Schlagen hier zwar mehr Mittel zum Zweck als Selbstzweck, dennoch handelt es sich um das erste dreidimensionale First-Person-Spiel schlechthin. Alle anderen Titel, welche fälschlicherweise ebenfalls immer wieder als Urväter des Genres bezeichnet werden, kamen frühestens 1992 auf den Markt.



Vor allem aber war der durch Kerker stromernde Held von Ultima Underworld als erster Genrevertreter in der Lage zu springen und verschiedene Höhenstufen zu überwinden. Auch die ersten Ambitionen in Richtung korrekter physikalischer Darstellung waren erkennbar: Ungeschickt plazierte Gegenstände kullerten den Abhang hinab. Ultima Underworld stieß damit in Regionen des Realismus vor, welche der Konkurrenz aus dem Action-Bereich noch einige Jahre vorenthalten bleiben sollten.

Der Durchbruch (1993)

Trotz des Erfolgs von Ultima Underworld passierte 1992 im gerade zu sich selbst findenden Genre nicht allzu viel, der eigentliche Popularitäts-Durchbruch gelang ihm im darauffolgenden Jahr. Der stetig anwachsende Strom von 3D-Shootern ging einher mit einer ebenso stetig wachsenden Fangemeinde. Vor allem zwei Gründe führten zu diesem Phänomen: Zum einen wurden die rollenspielartigen Elemente verringert zugunsten einer stärker actionbetonten und einsteigerfreundlicheren Darbietung, die thematisch vornehmlich im SF-Bereich angesiedelt war. Am meisten profitierte das Genre jedoch davon, daß sich hier die jeweils neuesten Technologien besonders eindrucksvoll einsetzen ließen. So wurden erstmals Texturen auf Level-Wände projiziert, die nun auch noch unterschiedlich hoch sein konnten. Weiterhin beschränkte sich der Levelaufbau nicht mehr auf das vormals eingesetzte, sehr limitierte 90-Grad-System. Um Mißverständnisse zu vermeiden: Frei beweglich war der Spieler auch vorher, allerdings fügten sich die Level bislang aus einzelnen Gängen zusammen, welche immer in 90-Grad-Winkeln gruppiert waren. Hinzu kam die variable Beleuchtung, durch die Räume plötzlich in tiefstes Schwarz getaucht sein konnten und erst ein Hebel wieder augenfreundliche Lichtverhältnisse herstellte. Ebenfalls ab sofort mit von der Partie waren Mehrspieler-Modi, die in der weiteren Entwicklung der Gattung eine tragende Rolle übernehmen sollten.

1991 1992 1993 1994 1995

Feinschliff (1994)

Warum das Rad immer wieder neu erfinden, dachten sich die Entwickler und verwendeten kurzerhand die Entwicklungsmaschinen bereits existierender Konkurrenzprodukte für das Design ihrer eigenen Werke. Die Fortschrittlichen unter ihnen begnügten sich aber nicht damit, einfach die Level, Monster, Waffen und Texturen gegen frische auszutauschen: Sie eröffneten dem Spieler jetzt auch die Möglichkeit, nach oben und unten zu blicken. Damals eigentlich ein verzichtbares Feature, weil die Monster in diesen Tagen noch gar nicht auf die Idee kamen, von oben oder unten ins Geschehen einzugreifen. Trotzdem war es eine wichtige Investition in die Zukunft. Dasselbe gilt für einen weiteren Neuzugang, das Inventar: Dort konnte der Recke ab jetzt Gegenstände für die spätere Verwendung einlagern. Ursprünglich führte sich das Bildschirm-Ego Goodies jeglicher Art durch einfaches Darüberhinweglaufen zu Gemüte.

Wendehälse (1995)

Aus dem Hause Raven Software stammte der Meilenstein »Hexen«. Der verfügte zwar immer noch über die üblichen Bitmap-Gegner, dafür kannte er schon fast alle heutzutage gewohnten Bewegungsfreiheiten. So durften die Helden nicht nur nach oben und nach unten sehen, sondern auch fröhlich durch monsterverseuchte Gänge hopsen. Allein Ducken war nicht möglich. Leider fehlten die entsprechenden Mausbefehle, so daß man das Hinauf- und Hinunterschauen mit der Tastatur erledigen mußte. Dafür konnte der Hexen-Spieler einen von drei Charakteren wählen: Krieger, Magier, Kleriker. Diese sahen nicht nur unterschiedlich aus, sondern hatten auch jeweils eigene Waffen. In Sachen Interaktion gab es insofern Fortschritte, als daß Glasscheiben oder Holztonnen mit gezielten Tritten beziehungsweise Schüssen zerbröselt werden konnten. Dahinter verbargen sich meist Extras, welche unser Held zur späteren Verwendung ins Inventar schaufelte.



Zwischenspiel (1995)

In diesem Jahr bemühte sich die Zunft auch gezielt um eine Steigerung des Realismus. Zu den schon aus »Hexen« bekannten Erweiterungen der Bewegungsfreiheit trat das Ducken hinzu. Erstmals durfte der Spieler unter den Geschossen der Gegner hinwegtauchen. Außerdem wurde das bis dahin übliche Waffenarsenal (einmal den Zahlenblock hoch und runter) kräftig erweitert. Viele Wummen hatten einen zweiten Feuermodus spendiert bekommen, was natürlich ein Mehr an Abwechslung mit sich brachte. Sogar eine vernünftige Hintergrundgeschichte ließ sich nun gelegentlich vermerken. Dadurch wurde das arg stupide »Kill'em all« etwas aufgelockert, da gezeichnete oder gerenderte Zwischensequenzen und die mehr oder minder spannende Story Abwechslung in den Laden brachten.

Rückbesinnung (1996)

Dieses Jahr brachte aber auch eine Rückbesinnung auf das Wesentliche. Überflüssige Befehle (wie der Wust von Spezialtasten für spezielle Aktionen) wurden als solche erkannt: Wer 3D-Action liebt, der will in aller Regel gleich loslegen und sich nicht erst eine komplizierte Tastaturbelegung reinpauken. Auch auf der technologischen Seite gab es wieder einen Quantensprung. Die vormals begrenzt ansehnlichen Bitmap-Gegner verwandelten sich langsam aber sicher in dreidimensionale Drahtgittermodelle, welche mit Texturen überzogen waren. Vorteil: Die Feinde ließen sich aus jeder Position betrachten, ohne daß die Grafik-Engine zwischen vorgefertigten Bildern umschalten mußte. Außerdem gab es von jetzt an Level, die tatsächlich dreidimensional waren: Weit gespannte Brücken oder Gebäude innerhalb anderer Gebäude gehörten mit einem Mal zu den Standardelementen des Spieldesigns. Der entscheidende Punkt dürfte jedoch die zunehmend einfacher werdende Handhabung der Mehrspieler-Optionen sein. Während eines laufenden Matches konnten ab sofort Spieler über IPX- oder TCP/IP-Protokolle in eine Partie ein- und aussteigen. Der schnellen Verbreitung im Internet waren also keine Grenzen mehr gesetzt.

Das Voodoo-Zeitalter (1997)

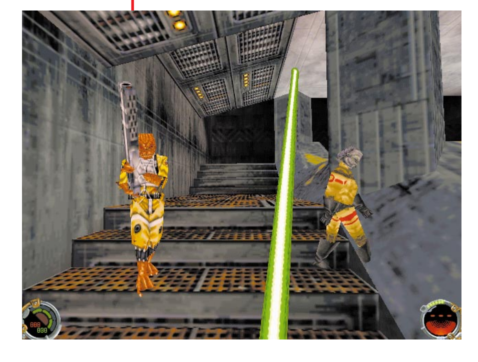
Das Level-Design von »Hexen 2« war vermutlich das am wenigsten innovative Element dieses Fantasy-Spektakels. Dagegen sorgte der vermehrte Einsatz von Texturen für eine eindrucksvolle Präsentation – dies jedoch zu Lasten der Performance. In spielerischer Hinsicht kamen zerstörbare Objekte (Scheiben, Fässer, Steinstatuen) und die Möglichkeit zum beliebigen Hin- und Herspringen zwischen den Leveln hinzu. Außerdem durfte der Spieler seine Identifikationsfigur aus drei verschiedenen Charakter-Klassen wählen, welche neben eigenen Waffen auch individuelle Fähigkeiten besaßen; letztere verbesserten sich im Laufe des Spiels kontinuierlich. Entscheidend für die Popularität von »Hexen 2« war aber sicherlich der erstmalige Einsatz von 3D-Karten: Selbst ganz aus der Nähe betrachtet lösten sich die Wände nun nicht mehr in unansehnliche Pixelhaufen auf. Der Eindruck war derart überwältigend, daß sich heutzutage ein 3D-Shooter ohne Beschleunigerkarten-unterstützung gar nicht mehr in den Kerker wagen würde.



1996 1997 1998

Lockerungsübungen (1996)

Während sich die meisten Genrevertreter selbst doch ziemlich ernst nahmen, setzten andere ein längst überfälliges Zeichen gegen übermäßige Seriosität in 3D. Einige Shooter belebten das martialische Geschehen mit flapsigen Sprüchen und nahmen sich sowie ihre Kollegen auf die Schippe, ohne dadurch die Gunst der Fans zu verlieren. Die Areale, durch welche man sich nun durchzukämpfen hatte, zeichneten sich (neben hochauflösender Grafik bis 800 mal 600 Pixel) durch bis dato unbekannte Authentizität aus. Beispielsweise bestanden die Kerker nicht mehr aus einer stereotypen Ansammlung von Bürotrakten, es traten vermehrt originelle Bauten wie Wohnungen, Kneipen oder Filmpaläste auf. Die wurden teils sogar von Erdbeben und einstürzenden Wänden traktiert – schon wieder war eine Sprosse auf der Realismus-Leiter erklommen. Der verstärkte Einsatz von Editoren sorgte zudem dafür, daß jeder Hobby-Metzger auf einfache Weise ein eigenes Betätigungsfeld ersinnen und via Internet weitergeben konnte.

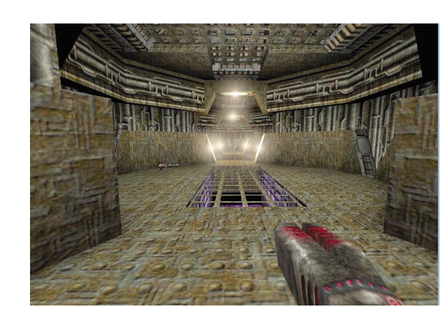


Cineastisch (1997)

LucasArts' actionreicher Ausflug in das Star-Wars-Universum namens »Jedi Knight« überzeugte bezeichnenderweise weniger durch technische Raffinessen als mit seiner soliden Hintergrundgeschichte. Die machte es Fans der legendären SF-Trilogie schlicht unmöglich, Jedi Knight nicht zu mögen. Mit digitalisierten Zwischensequenzen und einer Spielgrafik, die sich eng an die Filmvorlage hielt, erschufen die Amerikaner den ersten Shooter, der auch außerhalb der eigentlichen Ballerorgien Spannung erzeugte. Außerdem wurde es dem Spieler erlaubt, die Aspekte der Macht zu lernen, während er auf seinem Pfad voranschritt. Zudem bot das höchst atmosphärische Jedi Knight auch dem Solisten einiges, während sich die Konkurrenz vorwiegend auf den Mehrspieler-betrieb konzentrierte.

Intelligenzbolzen (1998)

»Unreal« von Epic Megagames setzte den jüngsten Meilenstein des Genres. Nicht genug damit, daß es dank 3D-Kartenunterstützung einfach überirdisch gut aussieht, die vormals tumben Monster haben sich mittlerweile zu echten Herausforderungen entwickelt. Mit geschickten Sprüngen und Rollen bringen sie sich aus der Schußlinie des Spielers. Wenn sie zum Angriff übergehen, verhelfen ihnen verschiedene Angriffsanimationen zu einem sehr realistischen Auftreten.
Es gäbe noch etliche positive Details mehr zu erwähnen, etwa das Scharfschützengewehr mit Zielfernrohr, die Möglichkeit, sich tot zu stellen oder mit behenden Rollen den gegnerischen Attacken zu entfliehen.



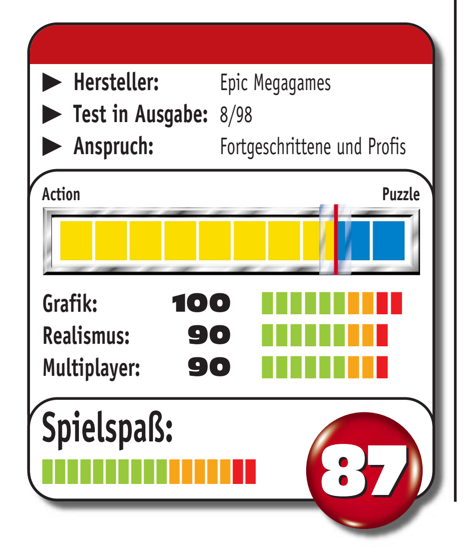
Unreal



Outfit: Mit »Unreal« setzt Epic Megagames neue Maßstäbe. Dessen Lichterorgien suchen bis dato ihresgleichen, die physikalischen Gegebenheiten sind realistisch wie nie. Neben brillanten Spieleffekten und sich zufällig verändernden Texturen (Fire-Engine), findet der entzückte Spieler zur Wasseroberfläche trudelnde Holzstücke oder zerteilbare Drahtgittermodelle (der Kopf-trifft-auf-Razorblade-Effekt). Während die ersten beiden Level vor Atmosphäre nur so strotzen, läßt das Design der folgenden Abschnitte merklich zu wünschen übrig.

Frag-Faktor: Zwar werden bei Unreal, wie im restlichen Genre die dem Rückenmark näher gelegenen Hirnregionen weitaus öfter angesprochen als das Großhirn, jedoch gibt es auch einige nette Rätselansätze. Im übrigen sieht man sich mit intelligentem Viehzeug konfrontiert, welches geschickter agiert als manch menschlicher Gegner.

Ein Spiel wie ...: »Event Horizon« unter Koffein-Einfluß. Schwache Herzen hören auf zu schlagen, was wegen purzelbaumschlagender Nervenknoten aber nicht mehr gefühlt wird.

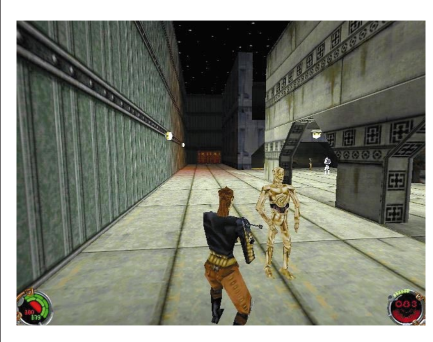


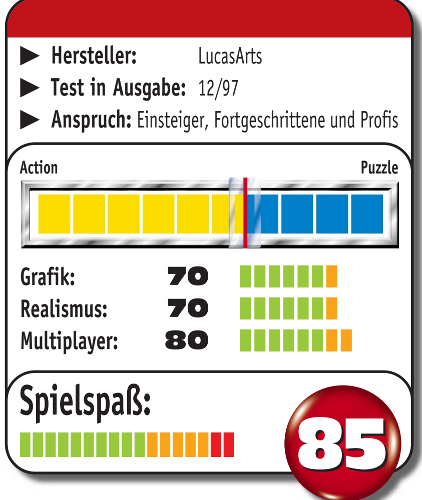
Jedi Knight

Outfit: Das Aussehen von »Jedi Knight« haut keinen Wookie vom Hocker. LucasArts' Jedi-Ritter fällt durch grau-in-graue Texturen und mäßig liebevoll animierte Gegner auf. Auch die Waffen stellen keine Wunderwerke an Aussehen und Originalität dar. Diese Mankos sind jedoch stellenweise durch die Filmvorlage bedingt.

Frag-Faktor: Die spannende Geschichte, in Form sehenswerter Filmsequenzen, und die detailgetreue Übernahme der Star-Wars-Elemente machen das begrenzt gute Erscheinungsbild wieder wett. Der Spieler darf nicht nur nach Lust und Laune mit dem Laserschwert metzeln, auch die Macht-Aspekte sorgen für Tiefgang in Sachen Charakterentwicklung. Auch gleichen sie den Multiplayer-Nachteil von weniger talentierten Mitspielern aus. Solch ein »Handicap«-Modus wurde von der Konkurrenz schon oft angekündigt, aber nie realisiert.

Ein Spiel wie ...: eine Nacht mit einer Wookie-Frau. Wer nicht allzuviel Wert aufs Äußere legt, kann die spannendsten Erfahrungen seines Lebens machen.





Turok

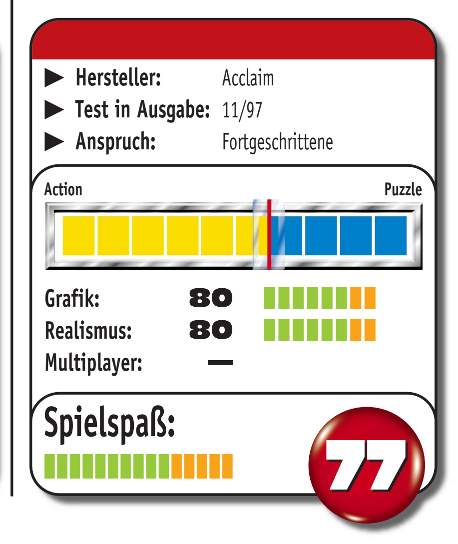
Outfit: Das vom Nintendo 64 kommende »Fang-den-Saurier«-Spiel »Turok« zeigt, daß nicht alle Konsolenumsetzungen zwangsläufig miserabel sein müssen. Schöne Grafik mit feschen Nebel- und Lichteffekten, große Wum-



men, deren Effekte ein freudiges Lächeln auf jedes Kinder ..., pardon »Person-über-achtzehn«-Gesicht zaubern, und butterweich animiertes Kroppzeug lassen Turok auch als attraktive Grafikdemonstration durchgehen. Leider wirkt das Leveldesign oft uninspiriert.

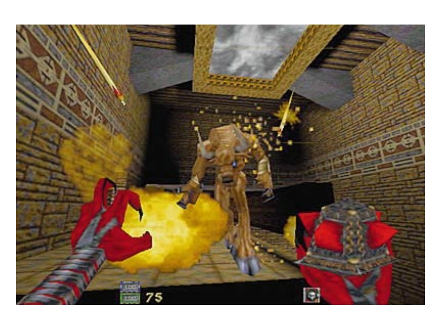
Frag-Faktor: Das Aussehen der Monster läßt keine Wünsche übrig, sie stellen das Beeindruckendste dar, was das Genre bis heute zu bieten hat. Allerdings bleibt ihre Intelligenz auf kärglichem (wenn auch logischem) T-Rex-Niveau. Die peinliche Speicherfunktion und der fehlende Multiplayer-Modus sind weitere Schnitzer, die einem 3D-Shooter-Produzenten einfach nicht unterlaufen dürfen.

Ein Spiel wie ...: »Starship Troopers«. Es ist schade, wenn ein faszinierendes technisches Potential durch stupides Drumherum geschmälert wird.

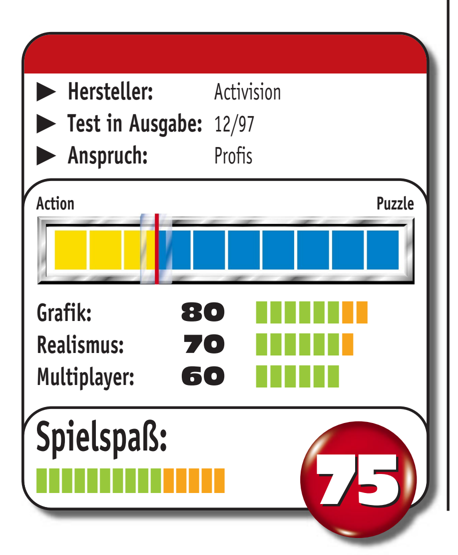


Hexen 2

Outfit: Activisions »Hexen 2« nutzt noch die Engine eines Konkurrenzproduktes. An dieser wurde jedoch dermaßen gefeilt, daß sie auch heute noch durchaus an neue Spiele heranreichen kann. Neben eingebauter 3D-Karten-Unterstützung protzt der Fantasy-3D-Shooter mit benutzbaren Objekten (Glas kann zerschossen werden) und einer Vielzahl an Texturen, welche den Leveln einen bis dato unbekannten Abwechslungsreichtum verleihen.



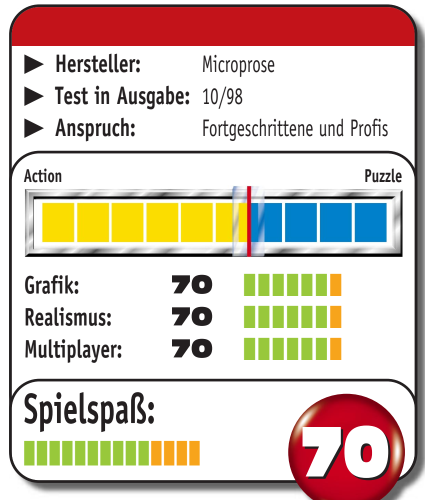
Frag-Faktor: Unter den Hexen-2-Gegnern gibt es schon die eine oder andere harte Nuß. Gerade die Tatsache, daß mit Nahkampfwaffen Mann gegen Monster gekämpft wird, erschwert das Vorankommen erheblich. Weiterhin liegt ein wichtiger Aspekt auf den Rätseln, die mitunter haarsträubend sind. Drei Charakterklassen und das Aufsteigen in einem Stufensystem heben Hexen 2 noch stärker von der Shooter-Konkurrenz ab.
Ein Spiel wie ...: eine Ork-Statistenrolle in einem Live-Rollenspiel. Wenn man nicht gerade planlos durch die Landschaft stolpert, jagt einen der wilde Mob durchs Unterholz.



Klingon Honor Guard



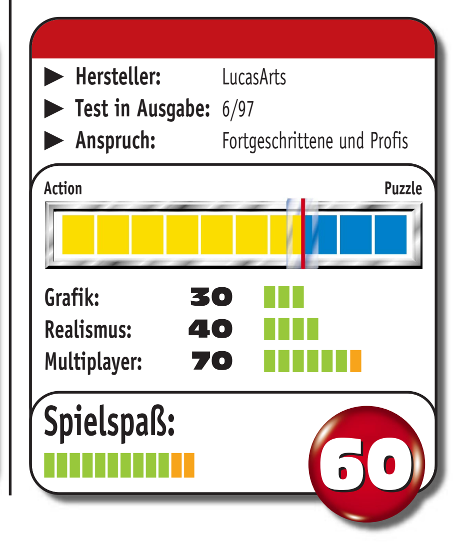
Outfit: Obwohl »Klingon Honor Guard« die Grafik-Engine von Epic Megagames´ Spitzenreiter »Unreal« hat, läßt das Aussehen zu wünschen übrig. Gerade die Texturen der Wände und Gegner sind weit davon entfernt, als perfekt bezeichnet zu werden. Ansonsten findet sich die vollständige Liste der State-of-the-art-Features auch im 3D-Shooter von Microprose wieder: Nebel, bunte Lichteffekte, bewegte Texturen und so weiter.
Frag-Faktor: Die Gegner halten sich eng an die Star-Trek-Vorlage und bestehen somit überwiegend aus Klingonen und ähnlichem zweibeinigen Gesindel. Sie sind verhältnismäßig clever, betätigen sogar hin und wieder einen Alarmschalter, um benachbarte Kumpane zu alarmieren. Das Spiel erinnert eher an ein endloses Bot-Match als an die üblichen Baller-Orgien.
Ein Spiel wie ...: ein Kegelabend mit Worf. Zuerst ein wenig langweilig, und wenn man gerade meint, die Partie zu gewinnen, bekommt man einen D'k Thag mitten ins Herz.



Outlaws

Outfit: Mit einer etwas altbackenen Engine entspricht der Wildwest-Verschnitt »Outlaws« nicht mehr heutigen Standards. Die Gegner sind schlichte Bitmaps, die Level relativ eben, 3D-Karten-Unterstützung oder gar bunte Lichteffekte sucht man im Grundprogramm natürlich vergebens. Trotz dieses spartanischen Äußeren kann Outlaws eine unglaubliche Authentizität hervorbringen, dabei spielt auch die sehr gute Musik eine Rolle. Weiterhin überzeugen die schicken Zeichentrick-Zwischensequenzen.
Frag-Faktor: Zwar sind die Gegner ähnlich intelligent wie der gängige Western-Bösewicht (nämlich gar nicht), dafür gibt es sie in rauhen Mengen, so daß die Colts auf ewig rauchen. Nachladen und Munitionsknappheit setzen neben den bekannten drei Shooter-Tugenden (Schnelligkeit, Schnelligkeit und Schnelligkeit) noch eine gewisse taktische Finesse voraus.
Ein Spiel wie ...: »Spiel mir das Lied vom Tod«. Schöne Musik und viele Leichen. Was will ein Westernheld mehr?





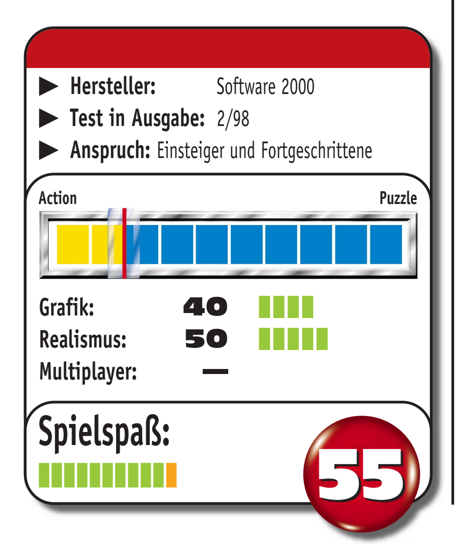
Montezuma



Outfit: In »Montezuma« gibt es eine eigenartige Mischung aus dröger Grafik und physikalisch realistischen Effekten. Etwa spiegelnde Oberflächen oder Plattformen, über welche wellenförmige Bewegungen laufen, die den Hauptcharakter Max tatsächlich in die Luft wirbeln. Hierbei blickt er sich um und sieht die eigenen Arme und Beine. Es mutet verwunderlich an, daß keine andere Grafik-Engine bis heute solche Kunststücke zustande gebracht hat.

Frag-Faktor: Montezuma ist kein üblicher 3D-Shooter, zumal es keinerlei Fernwaffen gibt. Normalerweise rennt unser Held nur Knöpfe drückend und Hebel ziehend durch die aztekischen Labyrinthe. Die Beschränkung auf das Herumrätseln setzt allerdings eine höhere Qualität der Puzzles voraus als es bei Montezuma tatsächlich der Fall ist. Die wenigen Gegner, die sich einem in den Weg stellen, bekommen mit einem Tritt oder Schlag den dezenten Hinweis, daß sie stören.

Ein Spiel wie ...: ein Wald ohne Bäume, ein Motherboard ohne CPU-Sockel, eine PC Player Plus ohne Multimedia Leserbriefe. Nun ja, Sie wissen schon.



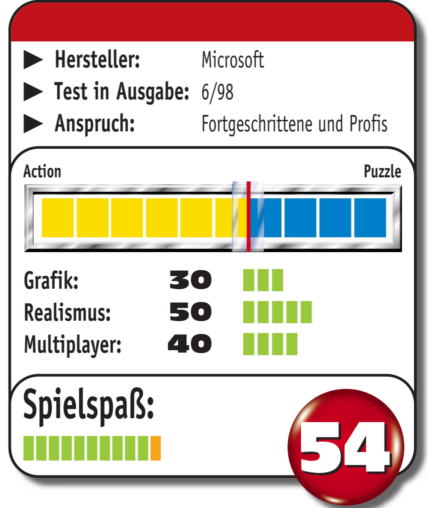
Outwars

Outfit: Microsofts »Outwars« setzt im Gegensatz zur Konkurrenz eher auf Bitmap-Charme. Daß solche unschönen Ansichten auch noch durch Grafikfehler verschlimmert werden, ist zwar unnötig, aber Realität. Wenigstens die stimmungsvolle Hintergrundmusik versucht verzweifelt, gegen die aufkommende Langeweile anzukämpfen, was ihr überraschenderweise sogar hin und wieder gelingt.

Frag-Faktor: Die Gegner überzeugen weniger durch Klasse als durch Masse. Wie im Film Starship Troopers dürfen Sie sich regelmäßig von Monsterwellen überrollen lassen, die ganz dem Insekten-Klischee entsprechen: blöde und abstoßend. Weite Distanzschüsse machen unserem Pixelkrieger und seinen Teamgefährten das Leben zur Hölle. Die Multiplayer-Level können ebensowenig überzeugen, zumal sie wahnsinnig groß, leer und so nur für Spielerzahlen ab 16 interessant sind.

Ein Spiel wie ...: »Die Schwarzwaldklinik« mit »Alien«-Geräuschkulisse. Visuelle Langeweile trifft Schauderrhythmen.





Shadow Master

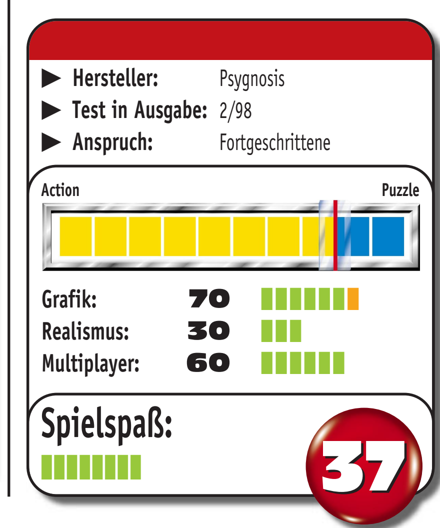
Outfit: Mit schrill bunten Texturen versucht »Shadow Master« seine mittelmäßige Grafik zu vertuschen. Brücken, Zäune und ähnliche Elemente bestehen noch aus häßlichen Bitmaps, was nicht gerade für eine Steigerung der Realitätsnähe sorgt. Von letzterer kann allerdings in Hinblick auf die seltsamen Monstergeschöpfe ohnehin keine Rede sein.

Frag-Faktor: Weder Intelligenz noch



Schönheit zeichnet die feindselige Population von Shadow Master aus. Wilde Giger-Plagiate erschweren dem Spieler das Leben, ohne daß dieser auf nötiges Equipment, etwa ein gut durchdachtes Waffenarsenal oder wenigstens eine sinnige Speicherfunktion, zurückgreifen dürfte. Die nicht konfigurierbare Steuerung hat in dieser Beziehung einen Effekt, der an einen bekannten Werbeslogan erinnert: Früher oder später kriegen wir sie. Meist jedoch früher.

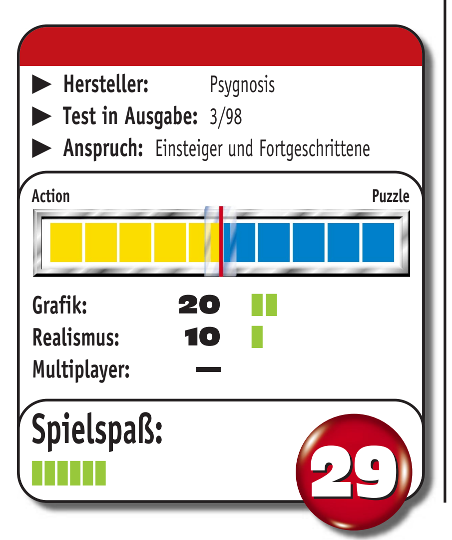
Ein Spiel wie ...: Plan 9 from Outer Space. Zuerst kann man über soviel Dilettantismus noch lachen, bis der unweigerliche Ermüdungseffekt den



Tenka

Outfit: Es gibt einfach zuviel schlechte Spiele, die auf der Erfolgswelle 3D-Action-Shooter zu reiten versuchen. »Tenka« ist ein Kandidat, der dabei eine böse Bauchlandung hinlegt. Übelste Clipping- und Texturemapping-Fehler machen das komplette Spielgeschehen zu einem Graus. Da helfen noch nicht einmal die gut gemeinten Zwischensequenzen, welche bekanntlich in anderen 3D-Shootern mit der Lupe zu suchen sind.
Frag-Faktor: Sämtliches Feindmaterial ist von derart begrenzter Intelligenz, daß von einer Herausforderung nur die Rede sein könnte, wenn man mit verbundenen Augen und ohne Hände spielen würde. Die Sicherheitsdrohnen lassen sich zum Beispiel ohne Gegenwehr durch die Level schieben, wenn der Spieler von hinten angeschlichen kommt. Wurde eigentlich schon erwähnt, daß sich das Tenka-Personal auch optisch in einem erbarmungswürdigen Zustand befindet?
Ein Spiel wie ...: die Shareware-Flop-Ten. Dem Gruselkabinett der Programmierfehler ließe sich ohne Windows-95-Quellcode kaum etwas hinzufügen.





Rebel Moon Rising



Outfit: Zu Zeiten, in denen ein deutlicher Aufbruch in Richtung realistischer Dreidimensionalität gesetzt wird, sticht »Rebel Moon Rising« hervor wie eine Flunder in einem Schwarm Kugelfische. Die schnöde Beschränktheit alter 3D-Shooter kommt unweigerlich in den Sinn. Die Verwendung von MMX-Befehlen sorgt mit bunten Lichteffekten für bescheidene Linderung, spielbar wird das Ganze dadurch noch lange nicht.
Frag-Faktor: Die Gegner sind schreiend häßlich, ebenso dumm und wahrlich nicht die verwendete Munition wert. Außerdem ist die Waffenstärke der Gegner katastrophal unausgewogen. Ein guter Treffer befördert Sie schon aus der Umlaufbahn. Auch auf der Rätselseite sieht es finster aus. Zwar werden Sie mit Missionbriefings auf Ihre Einsätze vorbereitet, diese verdecken allerdings kaum das übliche »Zerstöre alles«-Einerlei.
Ein Spiel wie ...: eine Wurzelkanalbehandlung beim Zahnarzt. Erst kommt der Schmerz und dann die bunten Lichter. Und wer es einmal gemacht hat, wiederholt es nicht freiwillig.



Quiver

Outfit: Ein so bemerkenswertes Produkt wie »Quiver« gab es lange nicht mehr auf dem 3D-Shooter-Markt: Endlich hat ein beherztes Designerteam den Mut, die untere Grenze des schlechten Geschmacks zu definieren. Das Niveau der Grafik erinnert an die Genre-Steinzeit. SVGA konnte der Chef-Programmierer wohl nicht aussprechen und verbannte daher alle hohen Auflösungen von seiner Aufgabenliste. Verschiedene Höhenstufen sind nur rudimentär vorhanden. Wenigstens kann unser Held schon nach unten und oben blicken. Dort gibt es jedoch meist nichts zu sehen.



Frag-Faktor: Bitmapgegner, welche in Sachen Intelligenzquotient selbst von glibberigem Urschleim geschlagen werden; Waffen, die nicht nur lächerlich aussehen, sondern ebenso wirken und ein Leveldesign, das auch den härtesten Space Marine zu verzweifelten Fenstersprüngen treibt: Sie merken schon, selbst »Flying Windows« ist (ent-)spannender.
Ein Spiel wie ...: 99 Jahre Windows-95-Zwangs-Installation von taiwanesischen Soundkarten mit kenianischen Treibern und koreanischem Handbuch.



Eine Zensur findet nicht statt


Die Vorsitzende der BPjS Elke Monssen-Engberding

Bei der brisanten Materie 3D-Action darf eine Stimme nicht ungehört bleiben – die der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, BPjS. Wir befragten deren Vorsitzende Frau Elke Monssen-Engberding.

PC Player: *Spielen Sie privat Computerspiele?*

Elke Monssen-Engberding: Hin und wieder spiele ich auch Computerspiele, allerdings nie allein, sondern beispielsweise Würfel- und Kartenspiele mit meinem Sohn oder Freunden.

PCP: *Haben Sie schon einmal ein Multiplayer-Spiel gespielt?*

Monssen: Bisher noch nicht.

PCP: *Inwieweit können Sie die Faszination, die gewaltverherrlichende Spiele auf manche Menschen ausüben, nachvollziehen?*

Monssen: Das kann ich überhaupt nicht nachvollziehen. Mich stoßen Gewaltdarstellungen ab.

PCP: *Was halten Sie persönlich von Herstellern, die ihren Umsatz ausschließlich mit der Darstellung von Gewalt machen, etwa id Software?*

Monssen: Ich denke, daß in einer Demokratie erlaubt ist, was keine strafbare Handlung oder Ordnungswidrigkeit darstellt. Presse- und Meinungsfreiheit schließt eben auch Extreme mit ein.

PCP: *Wie denken Sie über »eingedeutschte« Versionen? Ist etwa bei »Command & Conquer« die Umwandlung menschlicher Soldaten zu »Cyborgs« durch das Verfärben des roten Blutes in schwarzes Maschinenöl nicht bloße Augenwischerei? Warum wird hier nicht eingeschritten?*

Monssen: Das zu beurteilen fällt nicht in mein Aufgabengebiet. Hier liegt die Kompetenz eindeutig bei den Strafverfolgungsbehörden. Nach unserem Strafgesetzbuch ist nämlich das Schildern von grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten gegen Menschen nicht gestattet (§ 131 StGB).

PCP: *Warum wurde »Dark Forces« indiziert und dessen Nachfolger »Jedi Knight« nicht? Wo liegen die Kriterien?*

Monssen: Das hängt mit der gesetzlich vorgeschriebenen Verfahrensweise der Bundesprüfstelle zusammen. Nach dem Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS) muß nämlich für jedes Objekt ein Antrag auf Prüfung von einem Jugendamt, Landesjugendamt oder einem Jugendministerium der Länder gestellt werden. Dies kann natürlich erst geschehen, wenn das Spiel auf dem Markt ist, anderenfalls wäre es Zensur, und die ist Gott sei Dank in Deutschland verboten. Diese Regelung birgt allerdings das Risiko in sich, daß eben nicht alle Spiele, die möglicherweise jugendgefährdend sind, auch zur Prüfung vorgelegt werden. In diesem Fall wurde für das eine Spiel eine Prüfung beantragt und für das andere nicht. Ohne Antrag dürfen wir aber nicht tätig werden, und das ist auch gut so, denn stellen Sie sich vor, wir sollten selbst die Prüfobjekte suchen. Dann wäre das eine möglicherweise sehr einseitige Sache und würde konsequenterweise zu Ungleichbehandlungen führen.

> »Computerspiele allein werden eine Gesellschaft nicht verrohen.«

PCP: *Was unterscheidet die Gewalt gegenüber einem tatsächlichen Menschen (innerhalb eines Spiels) von der gegenüber einem Außerirdischen?*

Monssen: Das GjS stuft Medien unter anderem dann als jugendgefährdend ein, wenn sie verrohend wirken, beziehungsweise zu Gewalttätigkeiten anreizen. Nach der Spruchpraxis der Gremien der BPjS ist dies zu bejahen, wenn Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen ausgeübt wird und die Tötungsvorgänge entsprechend blutig visualisiert und akustisch untermalt werden. Die BPjS hat auch solche Medien indiziert, in denen Gewalt gegen menschliche Wesen ausgeübt wird.

PCP: *Warum werden Rollenspiele meist »verschont«, obwohl es in ihnen ebenfalls um die Verherrlichung von Gewalt geht?*

Monssen: Das liegt nicht an den Inhalten, sondern allein an der Antragstellung. Für Rollenspiele haben wir nicht annähernd so viele Anträge wie für Action- beziehungsweise Kampfspiele.

PCP: *Oft hört man die Aussage: »Gewalt in Spielen, ja und? Die gibt es im Fernsehen doch auch.« Was sagen Sie dazu?*

Monssen: Für das Fernsehen bin ich nicht zuständig.

PCP: *Inwieweit glauben Sie, daß die zunehmende Verrohung der Gesellschaft tatsächlich mit Computerspielen zu tun hat?*

Monssen: Hier kann ich nicht mit ja oder nein antworten. Menschliches Verhalten wird durch eine Vielzahl von Eindrücken geprägt. Ich bin aber ganz sicher, daß je früher ein Kind mit Gewaltdarstellungen konfrontiert wird und die Erfahrung macht, daß es sich dabei um eine adäquate Lösungsmöglichkeit der Konflikte handelt, eher selbst zu Gewalthandlungen neigt, als Kinder, die auch andere Verhaltensweisen kennenlernen. Computerspiele alleine werden eine Gesellschaft nicht verrohen. Es wäre allerdings schön, wenn es so einfach wäre.

PCP: *Der Indizierung zur Verhinderung des Mißbrauchs durch Jugendliche wird wohl niemand widersprechen. Daß Fachmagazinen die Berichterstattung über selbige erschwert beziehungsweise unmöglich gemacht wird, erscheint allerdings eher wie ein Verstoß gegen die Pressefreiheit.*

Monssen: Auch diese Frage gehört in die Zuständigkeit der Strafverfolgungsbehörden. Nach dem GjS ist nach einer Indizierung die Werbung für das Objekt verboten. Inwieweit eine Berichterstattung Werbung ist, muß ohnehin von Fall zu Fall entschieden werden.

PCP: *In einem älteren Interview erklären Sie, daß eine(r) Ihrer Mitarbeiter(innen) nur für das Durchspielen indizierungsgefährdeter Produkte zuständig ist. Muß er/sie seinen/ihren Job nicht hassen? Falls nicht, ist er/sie dann nicht die falsche*

Reden statt raufen



Warren Spector bekannte sich lange vor vielen anderen zur dritten Dimension. Bei den Klassikern »Ultima Underworld« und »System Shock« suchte er aber schon frühzeitig nach neuen Wegen jenseits des reinen Kampfes.

Eigentlich wollte Warren Spector zusammen mit einem Kollegen nur ein neuartiges Rollenspiel entwickeln. Das Resultat »Ultima Underworld« wurde jedoch de facto zum ersten Vertreter der 3D-Action-Spiele. Bis heute wirkt Underworld wie eine prophetische Vorwegnahme der weiteren Entwicklung. Zunächst war es hauptsächlich die 3D-Ansicht, die für Aufsehen sorgte. Inzwischen entdecken immer mehr Produzenten auch andere der darin enthaltenen Ideen: Neben den Kämpfen spielen Story und Charakterentwicklung eine zunehmende Rolle – bei Underworld bereits vor sieben Jahren selbstverständlich. In Paris hatten wir die Gelegenheit, mit Warren Spector ausführlich zu plaudern – auch über sein aktuelles Projekt »Deus Ex«.

> »Es gibt nichts Aufregenderes als die Erschaffung einer neuen Realität.«

Eine erste Skizze des Helden aus »Deus Ex«.

PC Player: *Wie bist Du in die Spielebranche gekommen?*

Warren Spector: Ich beschäftige mich schon seit 1983 beruflich mit Spielen, wenn zunächst auch nicht mit Computerspielen. Erst habe ich für Steve Jackson Games an Brett- und Rollenspielen gearbeitet und bin dann zum AD&D-Hersteller TSR gewechselt. Eines Tages brütete ich über einem neuen Rollenspiel-System. In der einen Hand hielt ich eine zwanzigseitige Nummernscheibe, in der anderen einen Prozentwürfel und sagte mir: Wenn das die wichtigsten Entscheidungen sind, die ich zu treffen habe, wird es Zeit, etwas anderes zu machen. Zufällig kannte ich einen Grafiker, der bei Origin arbeitete. Und ich dachte: Hey, großartig! Computerspiele mache ich doch sowieso die ganze Zeit, jetzt könnte ich auch selbst welche entwerfen. Ich wurde zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen und sofort eingestellt. Damals hatte Richard Garriott mit ersten Überlegungen zu »Ultima 6« begonnen, und ich wurde ihm zugeteilt. Er und ich verbrachten ganze Nächte damit, chinesisches Essen zu futtern, Frau und Freundin zu Hause warten zu lassen und schließlich auch noch an der Story zu arbeiten. Ich wurde regelrecht ins kalte Wasser gestoßen ... So wurde ich Co-Produzent bei Chris Roberts »Wing Commander« und lernte bei beiden rasch jede Menge. Danach startete ich meine eigenen Projekte und konnte mit einem Haufen wahnsinnig talentierter Jungs Ultima Underworld und »System Shock« entwickeln. Die ursprüngliche Idee zu Underworld kam übrigens nicht von mir. Aber schon damals wußte ich: Das ist die Sorte Spiel, die ich für den Rest meines Lebens machen möchte. Außerdem war ich für »Wings of Glory« verantwortlich und werkelte an »Ultima 7, Teil 2: Serpent Isle« sowie an etlichen anderen Titeln.

> »Ich würde lieber einen Buchladen eröffnen, als Internet-Spiele zu entwickeln.«

PCP: *Offenbar ist die Kombination 3D-Shooter und Rollenspiel zukunftsträchtig. Dein alter Boß Richard Garriott bewegt sich wohl auch in diese Richtung?*

Warren: Richard will virtuelle Welten erschaffen, und in dieser Hinsicht stimmen wir überein. Schließlich gibt es nichts Aufregenderes als die Erschaffung einer neuen Realität. Wo Richard und ich weit auseinander liegen, ist die Frage der Perspektive. Er mag es immer noch, die Spielfigur von außen zu zeigen, während für mich nichts anderes in Frage kommt als alles mit den Augen des Spielcharakters zu sehen. Ich würde weder ein Spiel wie einen der herkömmlichen Shooter programmieren noch so etwas wie »Tomb Raider«. Ich will, daß man sich so fühlt, als sei man wirklich anwesend und konfrontiert mit Leuten und Gegenständen. Das alles naturgegeben, ohne die Risiken der realen Welt. Wenn du in der Realität eine Kanone ziehst, ist das ganz schön dramatisch. In einem Spiel mag es zwar nicht die beste Entscheidung zu sein, doch kommt man wenigstens nicht in ein richtiges Gefängnis oder wird wirklich selbst erschossen. Für mich ist die First-Person-Ansicht ideal.

PCP: *Denkst Du, daß die herkömmlichen Rollenspiele ausgedient haben und den 3D-Spielen die Zukunft gehört?*

Warren: Im Büro streiten wir oft genau darüber. Ich hoffe fast, daß dies passiert. Offen gesagt habe ich keine Lust mehr auf dieses verflixte »Du hast eine 72er-Fähigkeit beim Schlösser öffnen, ich aber eine 73«. Ich hasse solche Spiele. Klar, es gibt einige Leute bei uns, die so etwas mögen. Ich hingegen werde solche Spiele weder entwickeln noch spielen, aber sie werden wohl nicht aussterben. Ich will virtuelle Welten erschaffen, nicht bloß Rollenspiele.

PCP: *Und was passiert mit den gängigen 3D-Shootern?*

Warren: Ich bin kein großer Fan davon. Ich muß gestehen, daß ich »Unreal« nicht durchgespielt habe. Ich schaue mir so ein Spiel an und bin beeindruckt, aber es fesselt mich nicht für mehr als fünf Minuten. Bei mir soll der Spieler die Freiheit haben, sich selbst für eine von mehreren Vorgehensweisen zu entscheiden. Wenn er lieber zur Knarre greift, okay. Ich würde Probleme so zwar nicht lösen, aber der Spieler hat die Möglichkeit, es zu tun. Er lebt also in einer richtigen virtuellen Welt, was auch den Anreiz erhöht, ein Spiel wiederholt durchzuspielen. Komplett werden diese Genres, auch die Abenteuer- und Rollenspiele, wohl nicht zu Gunsten von 3D verschwinden. Etliche Leute würden das nämlich bedauern. Meine Frau beispielsweise wird bei 3D-Spielen tatsächlich seekrank.

PCP: *Erzähl doch mal von Deinem neuen Projekt!*

Warren: Es heißt Deus Ex und ist eher ein Rollenspiel als ein 3D-Shooter. Wir haben die Unreal-Engine lizenziert, die übrigens wundervoll ist. So ein Spiel wollte ich schon vor zehn Jahren machen. Ich habe nämlich keine Lust mehr auf diese seltsamen Gänge und Warenhäuser, die gefüllt sind mit Kisten. So etwas kann höchstens der kranken Phantasie eines Designers entsprungen sein und entspricht nicht der Realität. Wir hingegen verwenden real existierende Orte wie das Weiße Haus in Washington, Teile von Hongkong oder Paris. Dabei achten wir darauf, alles detailliert nachzubilden. Früher habe ich Spiele mit riesigen Welten entworfen, für deren Durchquerung alleine man zehn reale Stunden benötigte. Davon bin ich Gott sei Dank abgekommen und habe alles in kleinere Schauplätze unterteilt. Man kann mit sämtlichen Personen reden oder sie angreifen, wenn man bereit ist, die Konsequenzen zu tragen. Auch wenn es wie ein Shooter aussieht, ist es keiner, denn es gibt viel mehr Interaktion. Jedes Objekt wird manipulierbar sein. Der Spieler verfügt über mehrere Fähigkeiten und darf nur sehr wenige Gegenstände mit sich herumtragen.

PCP: ***Und welche Story steckt dahinter?***

Warren: Man befindet sich 50 Jahre von heute in der Zukunft in einer Welt, in der Terrorismus allgegenwärtig ist. Der Spieler ist Mitglied einer Anti-Terror-Einheit der UNO und wird in seltsame Dinge verwickelt. Ursprünglich wollte ich ein Spionage-Spiel machen, doch als ich darüber intensiver nachdachte, merkte ich, wie öde das übliche Gut-Böse-Schema eigentlich ist. Daher orientiere ich mich nun eher an der TV-Serie »Akte X« als an James Bond.

PCP: ***Es ist fast schon beängstigend zu sehen, welche technologischen Sprünge in den letzten Jahren gemacht wurden. Gibt es vielleicht bald in Echtzeit berechnete photorealistische Umgebungen?***

Warren: Das wäre toll! Es gibt allerdings noch ein paar Hürden zu nehmen. Deus Ex will ich ja auch schon lange machen, doch erst jetzt scheint dies möglich zu sein. Ich weiß noch nicht, ob ich alles umsetzen kann, doch selbst wenn ich scheitere, wird es ein glorreiches Scheitern sein. Das ist übrigens auch mein derzeitiges Motto: »Scheitere glorreich!«. In ein oder zwei Jahren wird alles noch aufregender werden. Die Jungs bei Looking Glass arbeiten derzeit an »Thief – The Dark Project«, mit dem ich mich bis vor einem Jahr auch beschäftigt habe, und die haben schon einen Stand bei der Interaktion mit der Umwelt erreicht, an den ich noch heranzukommen versuche. Aber für mein nächstes Projekt möchte ich das ebenfalls so haben und bereite mein Team gerade schonend auf diese Ansprüche vor. Die



Warren Spector setzte Meilensteine mit Ultima Underworld (1991, oben) und System Shock (1994).



Story- und Charakterentwicklung, die wir beherrschen, in Kombination mit solch einer Simulation physikalischen Verhaltens: Das wird der nächste große Schritt.

PCP: ***Ist denn eine auf die Spitze getriebene Simulation der Realität wirklich notwendig? Steigert es den Spielspaß, wenn jedes Blatt physikalisch korrekt zu Boden fällt?***

Warren: Eigentlich ja, schließlich ist das ein nettes Werkzeug für den Entwickler. Wir wollen immer die besten Dinge tun. Abgesehen davon möchte ich auch wegkommen von idiotischen Rätseln, bei denen man die unlogischsten Dinge tun muß. Oft soll man nur die verqueren Gedankengänge des Entwicklers nachvollziehen, aber das macht doch wirklich keinen Spaß. Und genau davor soll die korrekte Simulation bewahren. Warum soll ich Dir nicht mehrere Möglichkeiten geben, ein Problem anzugehen?

PCP: ***Du sprichst viel von virtueller Realität. Glaubst Du denn, daß sich Cyber-Zubehör wie Helme auf die Dauer durchsetzt?***

Warren: Da es den »Cybermaxx«, einen VR-Helm mit kleinen Bildschirmen direkt vor den Augen, inzwischen nicht mehr gibt, kann ich da eine kleine Anekdote zum besten geben: Ich habe den Cybermaxx bei System Shock und Wings of Glory unterstützt, den wir wegen seines Gewichts übrigens Cyber-Ziegel nannten. Bei einem Test mit Wings of Glory fing er einfach Feuer. Man stelle sich vor: Der Tester lieferte sich gerade eine heiße Luftschlacht mit Doppeldeckern, und plötzlich schlugen Flammen aus dem Gerät. Das war sicherlich eines der lustigsten Erlebnisse, seit ich Spiele entwickle. Dennoch liebe ich solche Bildschirm-Helme. Sie geben dir das Gefühl, daß du dich noch viel mehr mitten im Geschehen befindest. Einmal, als ein wichtiger Einkäufer einer amerikanischen Ladenkette wegen Kaufsverhandlungen zu Wings of Glory vorbeikam, haben wir ihm einen dieser Helme übergestülpt und ihn zusätzlich auf einen der vibrierenden Cyber-Stühle gesetzt. Als er dann nichts mehr von der Umgebung sehen konnte und mit dem Flieger abhob, hielt einer meiner Kollegen einen riesigen Tischventilator direkt vor sein Gesicht. Die Bestellmenge des Spiels wurde von ihm gleich deutlich erhöht. Das Hauptproblem der virtuellen Realität ist übrigens der Mangel an Berührungsreizen, mal sehen, wie sich das lösen läßt.

PCP: ***Was hältst Du von der Internet-Multiplayer-Euphorie? Viele glauben ja, dort würde die Zukunft der Spiele liegen.***

Warren: Ich sicher nicht! Ich will eigentlich nicht mit 10 000 Leuten aus dem Internet zusammen spielen. Mit ein paar wenigen, die man gut kennt, okay. Bei Solospielen gibt es viel mehr künstlerische und gestalterische Möglichkeiten, etwa indem man eine bestimmte Story entwickelt. Ich würde lieber irgendwo einen Buchladen eröffnen, als Internet-Spiele zu erfinden. Ich kenne Leute, die Ultima Online lieben, aber mich interessiert der ganze Kram nicht besonders.

> „Wenn Du schon scheiterst, dann scheitere glorreich."

PCP: ***Welche Spiele gefallen Dir?***

Warren: Ich habe »Warcraft 2« gemocht. Auch »Total Annihilation« fand ich wundervoll. Allerdings gibt es derzeit kaum etwas, was die Spieleindustrie nicht schon vor fünf Jahren hätte veröffentlichen



Das letzte Projekt von Warren Spector bei Looking Glass war das noch unveröffentlichte »Thief – The Dark Project«.

Blick in die Bleikristallkugel

Was die Zukunft bringt, wissen nur alte Zigeunerinnen und ihre Kristallkugeln, oder? Stimmt nicht. Clevere Leser von PC Player wissen noch mehr. Zumindest, wenn es um die acht neusten 3D-Shooter geht.



BLOOD 2

»Blood 2« reiht sich nahtlos in die Schlange der »Realismus um jeden Preis«-Konkurrenz ein. Mit bunten und dynamischen Lichtquellen, Echtzeit-Schatten und per Motion-capturing animierten Feinden will Monolith nicht geizen. Ein wichtiger Aspekt wird wohl auch das gegnerische Verhalten sein. Getroffene Monster reagieren anders, je nachdem welches Körperteil Sie verletzt haben. Eine Wunde am Bein führt etwa dazu, daß Ihr Gegenüber nicht weiterhin in vollem Laufschritt auf Sie zustürmt, sondern schwankt und torkelt. Außerdem funktionieren alle vorhandenen Monstren nicht nach dem einfachen »wenn, dann«-Schema, sondern werden von Fuzzy-Logic-Werten beeinflußt. Diese gestalten deren Verhalten natürlich wesentlich unberechenbarer.

BLOOD 2 – FACTS

▶ Hersteller:	Monolith
▶ Termin:	2. Quartal '99

DAIKATANA

Auch »Daikatana« gehört nicht unbedingt zu den typischen 3D-Shootern, da letztere doch zumeist die Verbesserung der Spielgrafik als wichtigstes Element erachten. Der Designer John Romero hat sich mit seinem Team von Ion-Storm einiges vorgenommen und will nun, ähnlich wie bei »Duke Nukem Forever«, einen Shooter entwickeln, der sich primär auf die Originalität und den Abwechslungsreichtum im Einzelspielermodus konzentriert. So besteht Daikatana aus vier verschiedenen Zeitzonen, welche alle mit individuellen Monstern (64 verschiedene) und Waffen (32 an der Zahl) ausgestattet sind. Während Sie im alten Griechenland auf Harphyien und Zyklopen stoßen, begegnen Ihnen in den sogenannten Dark Ages eher Drachen und Zwerge. Weiterhin verfügt der Spieler über rollenspieltypische Erfahrungsstufen, die sein Vorankommen in der virtuellen Welt simulieren. Zur Unterstützung folgen ihm zwei computergesteuerte Kompagnons.



DAIKATANA – FACTS

▶ Hersteller:	Ion-Storm
▶ Termin:	1. Quartal '99

DUKE NUKEM FOREVER

Entgegen zuerst verfolgter Pläne wird »Duke Nukem Forever« doch auf eine zeitgemäße Engine setzen. Vielmehr lizenzierte 3D-Realms die Engine von »Unreal«, welche grafisch deutlich überlegen ist. Diese bleibt allerdings nicht in ihrem ursprünglichen Zustand. Obwohl grafische und technische Verbesserungen vorgenommen werden (der neueste Duke-Teil soll auch auf einem Pentium/200 mit 64 MByte RAM flüssig laufen), steht das Spieldesign im Vordergrund. Als Kulisse dient Las Vegas und die amerikanische Umgebung. Sie können über den Hoover-Damm spazieren, den Grand Canyon erforschen oder einfach in gewohnter Art und Weise die Nacktbars abklappern (ja, es wird wieder Tänzerinnen geben). Diesmal muß der Duke allerdings nicht ausschließlich seine Füße belasten, auch mit diversen Fahrzeugen, etwa einer Harley, macht er die Gegend unsicher. Damit sich nicht nur der Spieler und einige häßliche Aliens an der unnachahmbaren Coolness des Dukes erfreuen, stellt 3D-Realms dem Blondschopf eine attraktive und überaus weibliche Helferin an die Seite.



DUKE NUKEM FOREVER – FACTS

▶ Hersteller:	3D-Realms
▶ Termin:	1. Quartal '99

HALFLIFE

Obwohl es als Grundgerüst eine Engine von id software hat, hält die Feature-Liste von »Halflife« durchaus mit den angekündigten Konkurrenzprodukten mit: DSP-Sound, 16-Bit-Farbe, auf Skelettsystemen beruhende Gegner (mit über 6000 Polygonen pro Wesen) und eine stark verbesserte Künstliche Intelligenz. Auf letztere wurde ganz besonders Wert gelegt.



Monster sollen den Spieler nun in taktisch agierenden Einheiten angreifen und ihm sogar durch die einzelnen Level folgen können – Fliehen hilft also nicht mehr. Allerdings darf der typischerweise paranoide Einzelkämpfer in Halflife nicht auf alles schießen, was sich bewegt. Der Spieler trifft nämlich durchaus auf pazifistische Zeitgenossen, die nicht gemeuchelt, dafür aber unterhalten werden wollen. So kommt es auch, daß die Hintergrundgeschichte während des Spiels und in der Spielgrafik erzählt wird.

HALFLIFE – FACTS

▶ Hersteller:	Sierra
▶ Termin:	Oktober '98

QUAKE 3: ARENA

???
streng geheim

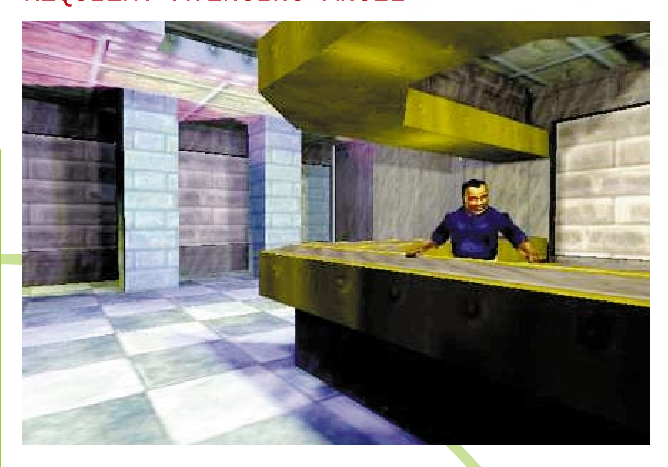
Während die Entwickler ihre Energie bislang lieber in den Einzelspielermodus steckten und die Multiplayer-Variante sträflich vernachlässigten, soll »Quake 3: Arena« die Prioritäten umstellen und zuerst alle Deathmatchler dieser Welt bedienen (eine rudimentäre Spielmöglichkeit für Einzelkämpfer ist aber auch vorhanden).

Der Besonderheiten gibt es viele, also hier nur eine knappe Aufzählung: bewegliche Spiegel, Bezier-Kurven (»echte« Kurven, die nicht auf die geometrischen Formen Kreis und Ellipse beschränkt sind), Charakter-Attribute, schnellerer Waffenwechsel und eine Option, um ohne Waffe und dafür 20 Prozent erhöhter Geschwindigkeit zu laufen. Außerdem soll die Figur zukünftig aus Ober- und Unterkörpersektion bestehen.

Der Nachteil der immer komplexer werdenden Spiele liegt auf der Hand: In Zukunft wird es nicht mehr so einfach (wenn überhaupt möglich) sein, eigene Level, Add-ons oder Modelle zu konstruieren. Außerdem läuft Quake 3: Arena voraussichtlich nur mit 3D-Karte.

QUAKE 3: ARENA – FACTS	
▶ Hersteller:	id software
▶ Termin:	2. Quartal '99

REQUIEM: AVENGING ANGEL



Wer das Buch »Good Omens« von Terry Pratchett gelesen hat, wird sich bei der Hintergrundgeschichte von »Requiem: Avenging Angel« ein Lächeln kaum verkneifen können. Geht es doch um den Kampf der himmlischen Horden mit den Schwefel-Stinkern aus der finsteren Unterwelt. Als Engel Malachi, ausgestattet mit diversen »magischen« Fähigkeiten, jagen Sie finstere Gegner zum Teufel. Allerdings wird das Entleiben nicht das einzige Spielziel sein: Die in Episoden aufgeteilte Geschichte soll von zahlreichen Aufträgen mit weiteren Sub-Plots leben. Die Technik ist originär und verfügt mit Skelettmodellen, Echtzeit-beleuchtung und -schatten über die wichtigsten Schlagwörter, die auch in Konkurrenzprodukten auf der »To do«-Liste stehen.

REQUIEM: AVENGING ANGEL – FACTS	
▶ Hersteller:	3DO
▶ Termin:	4. Quartal '98

TRESPASSER: JURASSIC PARK

Nicht nur »Turok« plagt sich mit der Dinosaurier-Schwemme herum. Auch in »Trespasser: Jurassic Park« von Dreamworks Interactive treten Sie schwerbewaffnet gegen die echsenartige Population vergangener Jahrtausende an. Letztere besteht dem Realismus zuliebe nicht aus sichtbaren Vielecken, sondern aus einem Knochengerüst, welches mit entsprechenden Texturen überzogen ist. Über das Aussehen hinaus verfügen die prähistorischen Schuppenträger über sehr differenzierte »Charaktere«. So entscheiden diverse Attribute, etwa Angst, Schmerz, Furcht, Hunger oder Neugier, wie die (Un-)Tiere bei einer Konfrontation mit dem Spieler reagieren. Die Realitätsnähe der Umgebung soll in Trespasser: Jurassic Park weiter vorangetrieben werden: Eine detaillierte Beschreibung einzelner Objekte erlaubt mannigfaltige Benutzung. So läßt sich manch harmlos erscheinender Gegenstand zur Waffe umfunktionieren oder zum Puzzlelösen verwenden. Weiter noch: Abhängig von ihrer Masse gehen Objekte im Wasser unter oder schwimmen an der Oberfläche. Selbst das Geräusch einschlagender Kugeln ist materialspezifisch.



TRESPASSER: JURASSIC PARC – FACTS	
▶ Hersteller:	Dreamworks Interactive
▶ Termin:	4. Quartal '98

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Zwar war die Konsolenumsetzung »Turok« auf dem PC nicht der Verkaufsschlager wie zuvor auf dem Nintendo 64, für einen Nachfolger der fröhlichen Saurier-Hatz scheint der Erfolg des Vorgänges jedoch zu reichen. So kommt es, daß Sie noch in diesem Herbst wieder in die Rothaut des Dinosaurier-Jägers Turok schlüpfen können, um den bösen Schurken Primagen zu jagen.



Im Gegensatz zum ersten Teil finden Sie nun einen Mehrspielermodus vor, der neben der üblichen Deathmatch-Variante auch Teamplay und eine neue Abwandlung namens »Frag-Tag« bieten soll. Neben in Echtzeit ausgeleuchteten Leveln nennt Turok 2 wesentlich intelligentere Gegner (tatsächlich ...) sein eigen. Deren schon aus dem letzten Teil bekannten Sterbesequenzen sollen noch einiges an Spektakularität dazugewinnen und so die Atmosphäre steigern. Ob dies wie beim ersten Teil zu einer deutschen Version mit Roboter-Gegnern führt, ist allerdings noch ungewiß.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL – FACTS	
▶ Hersteller:	Acclaim
▶ Termin:	4. Quartal '98

start

Tuning für alle

Thomas Köglmayr



Disketten schleppen. Alles, was sich auf eine Diskette kopieren läßt, verschickt man schneller online. Das ist praktischer, weil man nicht erst eine Diskette suchen und formatieren muß. Es hat auch den Vorteil, daß man so die Diskette nicht anschließend im Büro vergißt, anstatt sie mit nach Hause zu nehmen.

IN

Fernsehen am PC. Mit einer TV-Karte im PC bekommt man ein viel besseres Bild als auf einem noch so guten Fernseher. Schon ein 17-Zöller wird durch den geringen Betrachtungsabstand zur Kinoleinwand.

Wo früher an Biertischen mit PS und km/h geprahlt wurde, weht jetzt ein anderer Wind. Selbst in der hintersten Provinz hört man inzwischen Dialoge wie: »Ich hab´ jetzt 256 MByte Speicher drin, da rennt Solitär vielleicht, das kann ich dir sagen!« »Na und, damit kommst du gegen meinen übertakteten 450er auch nicht an. Der schiebt die Karten so schnell über den Tisch, daß ich gar nichts mehr sehe.«

Was ist passiert? Wird das Auto als liebstes Kind der Deutschen vom Computer abgelöst? Nein, es ist einfach zum Breitensport geworden, seinen PC so richtig hochzurüsten. Was früher die elektrische Eisenbahn war, ist heute der heimische Rechner. Da wird geschraubt und genagelt, daß es eine wahre Pracht ist. Mehr Speicher hier, eine neue Festplatte da, und zu Weihnachten gibt es dann ein modernes Motherboard. Doch was tun, wenn man nicht mit einem Bekannten gesegnet ist, der die schönen neuen Sachen auch zum Laufen bringt? Die Service-Leistungen mancher Schrauberfirmen verschlingen oft genauso viel wie die einzubauende Hardware selbst. Eine komplette Motherboard-Transplantation mit Speicherausbau und Prozessorwechsel erscheint vielen auf den ersten Blick als unüberwindliches Hindernis. Dabei ist Rechner-Tuning in Wahrheit so leicht wie Spiegeleier braten.

Für alle, die am Stammtisch endlich wieder mitreden wollen, oder ganz einfach einen besseren und schnelleren PC haben möchten, hat PC Player auf den folgenden Seiten ein Hardware-Kochbuch zusammengestellt. Mit den Rezepten in diesem Schwerpunkt lassen sich sämtliche leistungshemmenden Schwachstellen im PC leicht ausbügeln. Besondere Vorkenntnisse brauchen Sie dazu nicht und schon gar kein Hochschulstudium. Es genügt in den meisten Fällen, wenn Sie einen Schraubenzieher in die Hand nehmen können, ohne sich dabei schwere Verletzungen zuzufügen.

Ihr T. Köglmayr

Preview: Wicked3D

Die Rückkehr der Shutter-Brille

Mit dem »Wicked3D«-System von Metabyte soll es endlich »richtiges« 3D für alle geben. Ermöglicht wird die Stereodarstellung durch die integrierte Voodoo-2-Karte und eine Spezialbrille.

Zwar werben viele Hersteller mit den 3D-Funktionen ihrer Grafikkarten, doch eigentlich ist das Augenwischerei. Schließlich läßt sich auf einem 2D-Monitor schon aus physikalischen Gründen kein echtes 3D-Bild darstellen. Das geht erst, wenn jedem Auge ein anderes Bild angeboten wird. Schon seit längerem gibt es Systeme für Stereodarstellung, die alle mit einer Shutterbrille arbeiten. Die Brille sorgt dafür, daß jedes Auge nur ein Bild zu sehen bekommt, während das jeweils andere abgedunkelt wird. Trotz des einleuchtenden Grundprinzips hatten alle bisherigen Systeme ihre Haken, weswegen sich keines davon wirklich durchsetzen konnte: Zum einen waren die verfügbaren Grafikkarten nicht schnell genug, um die nötigen Bildwiederholfrequenzen zu erreichen. Schließlich ist für eine Stereodarstellung mit 50 Hz effektiv ein Datenstrom mit 100 Hz erforderlich. Zum anderen gab es immer nur ein, zwei speziell angepaßte Spiele, mit denen zusammen die Brillen tatsächlich funktionierten.

Mit »Wicked3D« soll das nun alles anders werden. Da das Stereosystem (»WickedVision«) auf eine schnelle Voodoo-2-Karte zurückgreift, ist die Bildwiederholrate diesmal kein Problem. Statt ein paar bereits vorhandene für das System abzuändern, ging man einen anderen Weg: Man paßte die Treiber an, um so jedes beliebige Spiel mit Stereofunktionen ausstatten zu können, so lange es Direct3D, Glide oder OpenGL unterstützt.

Die Installation

Das Wicked3D-System ist einfach zu installieren: Karte rein, Treiber installieren, fertig. Auch der Anschluß des dazugehörigen Stereosystems ist unproblematisch. Es besteht aus einem Kasten, der einfach auf den Ausgang der Grafikkarte gesteckt wird und das Monitorkabel aufnimmt. Ihn verbindet man mit dem Infrarotsender für die Shutterbrille, den man auf den Monitor stellt. Für die Stromversorgung ist ein separates Netzteil zuständig. Die Brille mit ihren LCD-Shutter-Gläsern erhält ihren Strom dagegen von zwei kleinen Knopfzellen, um lästiges Kabelgewirr zu vermeiden. Die Batterien sollen rund 200 Stunden Spielbetrieb durchhalten.

Der Infrarotsender wird einfach auf den Monitor gestellt. Sitzen zwei Spieler davor, läßt sich der Strahlenkegel verbreitern.

WICKED3D-FACTS

Hersteller: Metabyte
Geplanter Preis: 600 Mark
Termin: November '98

Der Praxistest

Als Kandidaten standen ein bekannter Action-Shooter für den OpenGL-Test, »Forsaken« (Direct3D) und »Need for Speed 3« (Glide) bereit. Für den Shooter muß laut Handbuch erst eine spezielle DLL von Hand kopiert werden; aber das ist schnell geschehen und das Ergebnis mehr als beeindruckend: Der Monitor scheint mit einem Mal fast zwei Meter tief zu sein. Die Darstellung ist auch in höheren Auflösungen super, der Spielspaß nimmt ungeahnte Dimensionen an. Allerdings ist man anfangs so mit Herumschauen beschäftigt, daß man gar nicht zum Spielen kommt.

Beim Test mit Forsaken gab es leider eine große Enttäuschung: Egal, welche Einstellungen man in den sehr ausführlichen Wicked3D-Menüs auch traf, Forsaken blieb eisern bei 2D, die Shutterbrille sprang nicht an. Ein kurzer Aufruf des mitgelieferten Testprogramms zeigte, daß die Brille selbst wunderbar funktionierte – nur Forsaken bekam davon nichts mit. Ebenso zweidimensional fiel der Test mit Need for Speed 3 aus. Auch hier ließ sich das System nicht dazu zu überreden, ein Stereobild über die Glide-Schnittstelle zu zaubern.

Die extrem leicht gebaute Shutterbrille kann sogar über eine normale Brille aufgesetzt werden und wird vom dazugehörigen Infrarotsender automatisch ein- und ausgeschaltet.

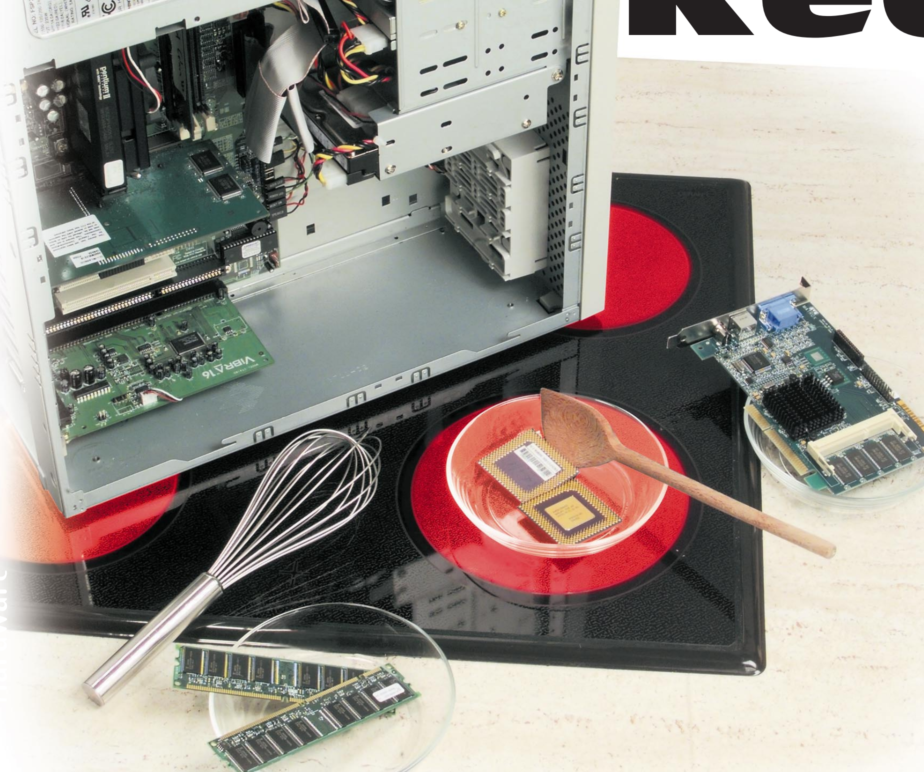
Fazit

Da sich die Treiber noch im Beta-Stadium befinden, fällt eine Bewertung schwer. Die Ergebnisse mit dem Action-Shooter lassen jedoch auf einiges hoffen. Auf der Website von Wicked3D heißt es, daß niemand, der einmal in Stereo gespielt hat, je wieder zu zweidimensionalem 3D zurückkehren will. Dem kann ich mich nur anschließen –selten war ich so verärgert darüber, daß ein Test nicht lief. Mit der nächsten Treiberversion gehören diese Probleme hoffentlich der Vergangenheit an. **(tk)**



Know-how: PC-Aufrüstung

Heut' noch Rechner



Weil der Appetit beim Essen kommt, ist manchem der gestern gekaufte Rechner heute schon nicht mehr gut genug. Mit den richtigen Zutaten läßt sich da auch nachträglich vieles machen: In unserem Hardware-Kochbuch finden Sie einfache, aber wirkungsvolle Rezepte für mehr Computer-Genuß.

Laut dem Mooreschen Gesetz verdoppelt sich die Rechnergeschwindigkeit alle zwei Jahre. Der Umkehrschluß daraus steht bei vielen auf dem heimischen Schreibtisch: ein schon etwas betagter Computer, der leider bloß halb so schnell ist, wie er nach dem Stand der Technik eigentlich sein sollte. Wer ständig ganz vorne mit dabei sein will, müßte sich angesichts der extrem kurzen Produktzyklen in der Hardware-Industrie sogar alle paar Monate einen neuen PC kaufen. Doch wer kann das schon? Wesentlich preisgünstiger ist es, nur jeweils den Teil auszuwechseln, bei dem es gerade besonders hakt. Schließlich macht auch ein ultraschneller Prozessor die Festplatte nicht größer oder verhilft einem alten CD-ROM-Laufwerk zu mehr Tempo. Deswegen sollten Sie vor jeder Aufrüstung überlegen, was in Ihrem (Konfigurations-)Fall wirklich sinnvoll ist, und bei welcher neuen Hardware Sie den optimalen Gegenwert für Ihr Geld bekommen.

Aussichtslose Fälle

Im Prinzip läßt sich natürlich jeder Rechner zur absoluten Spitzenmaschine aufrüsten. Aber nicht alles, was machbar ist, ist deswegen auch vernünftig. Sind Sie beispielsweise Besitzer eines museumsreifen 486ers, der bereits beim Schreiben eines längeren Briefes unter Windows 3.x zu ächzen anfängt, sollten Sie alle Aufrüst-Ambitionen sofort vergessen und dem guten Stück lieber einen Ehrenplatz in der digitalen Ahnengalerie einräumen. Es ist ähnlich wie bei einem Totalschaden am Auto: Das ganze Gerät mit Ersatzteilen praktisch komplett neu aufzubauen, lohnt sich einfach nicht. Die Summe der Einzelpreise würde den eines neuen Rechners bei weitem übersteigen, und jede Menge Arbeit wird nebenbei auch noch fällig. Also besser gleich einen modernen Nachfolger kaufen als ein totes Pferd sinnlos zu prügeln.

Anders sieht die Sache aus, wenn Sie mit dem eigenen Computer im großen und ganzen zufrieden sind und lediglich ein paar Tempo-Bremsen lösen möchten. Dann ist es günstiger, selbst Hand anzulegen: Wie Sie dabei am besten vorgehen, können Sie auf den folgenden Seiten nachlesen.

Hilfe, ich kann das nicht

Für viele ist das Herumschrauben am offenen PC eine Horrorvorstellung. So viele Kabel, so viele kleine Stecker, das schreckt ab. Nur die Ruhe: Jeder, der mit einem Schraubenzieher umgehen kann, kann auch seinen PC aufrüsten. Auch wenn in Fachgeschäften dem Kunden häufig der Eindruck vermittelt wird, daß sofort alles kaputt geht, wenn jemand anders als ein ausgebildeter Ingenieur den Rechner öffnet. Die Wahrheit ist: Überall wird nur mit Wasser gekocht. Wer mit etwas Vorsicht zu Werke geht, kann praktisch nichts kaputt machen.

Wo anfangen?

Soll man im Zweifelsfall eher den Prozessor austauschen oder sein Budget in zusätzlichen Arbeitsspeicher investieren? Diese Frage läßt sich leider nicht allgemeingültig beantworten. Welche Maßnahme mehr bringt, hängt von der individuellen Rech-

soll der werden

nerkonfigurationen ab. Um Sie auf die richtige Fährte zu bringen, haben wir hier einige Faustregeln für die einzelnen Hardwarekomponenten zusammengestellt, mit denen Sie den geeigneten Ansatzpunkt für Ihre Tuning-Arbeiten herausfinden können.

Speicher (Seite 254)

Wenn Sie bloß 16 MByte oder gar weniger Speicher im Rechner stecken haben, besteht hier der größte Handlungsbedarf. Windows profitiert von nichts so sehr wie von ordentlich ausgestatteten Speicherbänken. Das absolute Minimum sollten 32 MByte sein. Mit 64 MByte liegen Sie gut im Rennen, und noch mehr Speicher schadet in keinem Fall. Ausnahme: Die »Cacheable Area« ihres angejahrten Motherboards unterstützt lediglich 64 MByte RAM, dann würde ein darüber hinaus gehender Speicherausbau die Gesamt-Performance sogar verschlechtern.

Prozessor (Seite 256)

Angesichts des ständig steigenden Hardwarehungers moderner Unterhaltungssoftware stellt ein Pentium mit 200 MHz im Moment die Untergrenze für eine funktionstüchtige Spielemaschine dar. Das gilt nur dann nicht, wenn Sie sich vorgenommen haben, die nächsten Jahre ausschließlich alte DOS-Spiele zu konsumieren. Ein flotter Prozessor gehört somit im Regelfall ganz oben auf die Austauschliste. Achtung: Nicht jeder Prozessor paßt in jedes Motherboard, gegebenenfalls müssen Sie dann zusätzlich eine neue Hauptplatine anschaffen.

Grafikkarte (Seite 258)

Im 2D-Bereich, also bei der reinen Windows-Arbeit, gilt der Grundsatz: Alle Karten in PCI-Ausführung und mit mindestens 2 MByte Speicher sind schnell genug. Steckt Ihre Grafikkarte dagegen noch in einem ISA-Steckplatz, sollten Sie auf einen modernen Beschleuniger umsteigen. Unverzichtbar ist der Umstieg ohnehin, wenn Sie mit aktuellen Spielen liebäugeln, von denen fast keines mehr ohne 3D-Beschleunigung auskommen mag.

3D-Beschleuniger (Seite 258)

Im Spielebereich sind 3D-Karten heutzutage eigentlich ein absolutes Muß. Doch Vorsicht: Nicht alle Beschleuniger sind für alle Rechner gleich gut geeignet. Für Rechner mit 200 MHz ist eine Karte mit Voodoo-1-Chipsatz die richtige Wahl, für Rechner mit Pentium II kommen Voodoo 2 und andere moderne Beschleuniger in Frage.

Festplatte (Seite 260)

Der Geschwindigkeitsgewinn beim Umstieg auf eine neue Festplatte ist in den meisten Fällen ziemlich gering. Was hier vor allem zählt, ist das Platzangebot. Da viele Spiele bei der Installation gern mal ein paar 100 MByte verschlingen, sollte die Festplatte keinesfalls weniger als 2 GByte aufweisen. Mit kleineren Platten ist man ständig damit beschäftigt, Platz zu schaffen, wenn man neue Software installieren will.

CD-ROM-Laufwerk (Seite 262)

Bei den CD-ROM-Laufwerken tritt ein bislang einzigartiges Phänomen auf: Schneller ist hier nicht unbedingt besser. Die neuesten Laufwerke kommen zwar auf fantastische Leistungswerte von 40facher und noch höherer Geschwindigkeit. Doch der Nutzen ist hier relativ, erkauft man sich die höhere Geschwindigkeit oft mit einer erhöhten Empfindlichkeit und jeder Menge Lärm. Ein Umstieg lohnt sich daher nur, wenn man noch ein Laufwerk mit weniger als 8fachem Tempo hat.

Soundkarte (Seite 262)

Es gibt leistungsmäßig keinen Grund, auf eine neue Soundkarte umzusteigen. Auch die am Markt vordrängenden PCI-Soundkarten machen ein System nicht merkbar schneller. Wenn Sie allerdings noch eine Soundkarte haben, die drei Interrupts und fünf verschiedene Speicheradressen belegt, kann Ihnen eine neue Soundkarte alle zukünftigen Aufrüst-Aktionen wesentlich erleichtern. Unbedingt ersetzt gehören natürlich Uralt-Soundkarten mit 8-Bit, da diese mit aktuellen Spielen keinen Ton mehr hervorbringen. **(tk)**

SICHERHEIT GEHT VOR

Die Stromstärken innerhalb des PC sind völlig ungefährlich – solange man die Finger vom Netzteil läßt. Trotzdem gilt als Grundregel: Vor dem Aufschrauben des Gehäuses unbedingt den Netzstecker ziehen, dann kann Ihnen auf keinen Fall etwas passieren. In viel größerer Gefahr befinden sich die empfindlichen Komponenten des PC. Diese Gefahr geht von Ihnen selbst aus und hört auf den Namen »statische Elektrizität«. Schon ein paar Schritte über einen Teppichboden laden Ihren Körper mit genügend elektrischer Energie auf, um den Prozessor, Speicher oder auch eine Grafikkarte blitzartig ins Jenseits zu befördern.

Um das zu verhindern, müssen Sie vor jeder Tätigkeit am offenen PC oder vor dem Auspacken einer neuen Hardwarekomponente unbedingt für den sogenannten Potentialausgleich sorgen: Fassen Sie dazu einfach an eine blanke Metallstelle eines Heizkörpers; auch das Rechnergehäuse eignet sich dafür, allerdings nur, wenn der Netzstecker noch nicht gezogen ist. Wenn Sie ganz auf Nummer sicher gehen wollen, besorgen Sie sich im Fachhandel ein Anti-Statik-Armband. Diese Armbänder werden mit dem Heizkörper verbunden und sorgen dafür, daß laufend ein Potentialausgleich erfolgt. Trotzdem sollte man in jedem Fall vermeiden, die kritischen Teile der Hardware zu berühren. Wenn Sie die Einzelteile immer nur an dem Kunststoff der Leiterplatten anfassen, kann eigentlich nichts schiefgehen.

PC aufrüsten: So geht's!

Speicher

Zutaten: ***EDO- oder SD-RAM-Speichermodule***
Empfohlene Menge: ***Gesamtkapazität inklusive vorhandenen Speichers mindestens 32, besser 64 oder mehr MByte***
Kosten: ***Leicht schwankend, Tendenz fallend. Richtwert derzeit: 13-18 Mark pro MByte***
Zeitaufwand: ***Etwa 10 Minuten***
Nährwert: ***Deutlich mehr Tempo durch wesentlich weniger Festplattenzugriffe.***

Zubereitung

Öffnen Sie den Rechner und lokalisieren Sie die Speicherbausteine. Es handelt sich dabei um (je nach Typ, siehe Kasten) 8-12 cm lange und 2-3 cm breite, senkrecht eingesetzte Platinen, in der Regel zwei oder vier Stück. Wenn neben den RAM-Modulen keine freien Steckplätze mehr sind, müssen Sie einige oder alle Bausteine gegen solche mit höherer Kapazität austauschen. Andernfalls können Sie neue Module einfach dazustecken. Als erstes sollten Sie sich freien Zugang zu den Modulen verschaffen. Liegen Kabelstränge im Weg, versuchen Sie, diese zur Seite zu schieben und vielleicht mit etwas Tesafilm zu fixieren oder nehmen Sie sie heraus (unbedingt merken, wo und wie sie angeschlossen waren). Entfernen Sie auch alle Steckkarten, die den Zugang zu den Speicherbausteinen behindern.

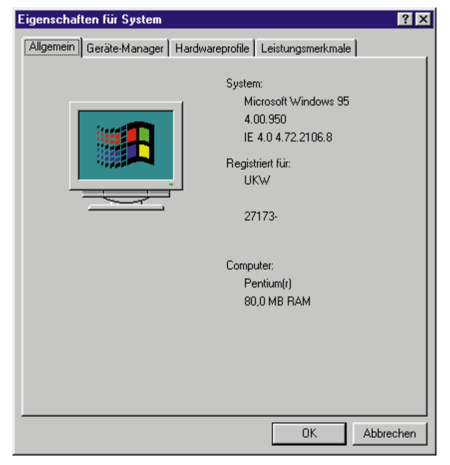
So entnehmen Sie Speichermodule – entweder, um sie durch größere auszutauschen oder um den genauen Speichertyp vor dem Kauf neuer Module festzustellen: Wenn es sich bei den vorhandenen Bausteinen um SIMMs handelt (siehe Kasten), biegen Sie die Halteklammern an den Enden des Steckplatzes vorsichtig auseinander (geht mit den Daumennägeln ganz gut) und klappen Sie das ganze Modul vorsichtig auf eine Seite um. Welche Seite die richtige ist, stellen Sie durch Probieren fest. Wenden Sie – wie überhaupt beim Umgang mit Speichermodulen – auf keinen Fall Gewalt an. Liegt das Speichermodul schräg, können Sie es ganz leicht herausnehmen. Etwas anders funktioniert es bei SD-RAM-Modulen. Sie sind mit zwei wesentlich größeren Halteklammern an den Schmalseiten im Steckplatz fixiert. Klappen Sie beide Halteklammern nach außen, können Sie das Modul (ohne kippen) einfach nach oben herausnehmen.

Das Einsetzen neuer RAM-Module ist genauso einfach. SD-RAM-Module stecken Sie senkrecht in die Fassung, nachdem Sie die beiden Halteklammern nach außen geklappt haben. Aussparungen an der Kontaktleiste sorgen dafür, daß Sie das Modul nicht verkehrt herum einsetzen können. Drücken Sie das Modul sanft in die Fassung, bis die Halteklammern einrasten – fertig!

Kaum schwieriger ist das Einbauen von SIM-Modulen: genauso schräg, wie die Module nach dem Umklappen beim Ausbau liegen, müssen Sie sie auch in die Fassung setzen. Die Kontaktleiste ist an einer Seite etwas ausgeschnitten, um die richtige Orientierung zu gewährleisten. Richten Sie die Platine dann vorsichtig in die Senkrechte, bis die kleinen Zapfen am Ende der Fassungen in den Löchern der Platine spürbar einrasten. Fangen Sie beim Einbau mehrerer Module immer mit dem Steckplatz an, der entgegengesetzt der Klapprichtung der Module liegt. Ansonsten haben Sie nach dem Einbau eines Moduls keinen Platz, um das nächste schräg einzusetzen.

Das war's auch schon, es fehlt nur noch der Funktionstest. Bauen Sie eventuell zuvor entfernte Kabel oder Steckkarten wieder ein und starten Sie den Rechner. In den meisten Fällen erkennt das BIOS den Speicherausbau automatisch. Sollte das nicht der Fall sein, rufen Sie einfach einmal das Rechner-BIOS auf und speichern Sie die neue Konfiguration ab. Beim Hochfahren sehen Sie schon während des Speichertests die zusätzliche Kapazität. Eine weitere Kontrolle für die Größe des verfügbaren Speichers bietet Windows in der »Systemsteuerung« unter »System«.

(Stefan Wischner/tk)



Unter Windows können Sie in der Systemsteuerung überprüfen, ob der Rechner den zusätzlichen Speicher auch erkennt.

EDO- oder SD-RAM?

Derzeit gibt es im wesentlichen zwei Bauformen von RAM-Speicher: 72-polige SIM-Module (EDO-RAM, das äußerlich baugleiche FPM-RAM ist praktisch ausgestorben) und die modernen, 168-poligen SD-RAM-Bausteine. Erstere eignen sich auch für ältere Motherboards. Es gibt sie in Größen von 4, 8, 16, 32 oder 64 MByte pro Modul. In der Regel müssen Sie die Module paarweise einsetzen, also etwa 2 mal 16 MByte für 32 MByte Gesamtkapazität oder auch 4 mal 32 MByte für 128 MByte RAM. RAM-Module unterscheiden sich auch in der maximal möglichen Zugriffszeit. EDO-RAMs finden Sie mit 50, 60 oder 70 ns. 70 ns sind für einen Pentium mit mehr als 133 MHz zu langsam. Achten Sie auch darauf, daß bereits vorhandene Speichermodule über die gleiche Zugriffszeit (auf den Chips aufgedruckt, meistens als »-60« oder »-6« für 60ns) verfügen.

SD-RAM gibt es in Kapazitäten von 16, 32, 64 oder 128 MByte und mit Zugriffszeiten von 7, 8, 10, 12, 15 oder 18 ns. Achtung: Moderne Motherboards mit BX-Chipsatz und 100 MHz Bustakt benötigen unbedingt Module mit maximal 8ns Zugriffszeit, erkennbar an dem Aufdruck »PC100«.

Auf vielen Boards lassen sich gleichzeitig EDO- und SD-Module einsetzen. Das macht aber wenig Sinn, weil die viel langsameren EDO-RAMs das SD-RAM in dieser Zusammenstellung ausbremsen.



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE



HERAUSGEBER
Martin Aschoff

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch (hf), Thomas Köglmayr (tk), Markus Krichel, Heinrich Lenhardt (hl), Volker Schütz (vs)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Infogrames
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus, 1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
DM 202,80 (PC Player Super Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
DM 174,– (PC Player Super Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
DM 226,80 (PC Player Super Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player Plus); ÖS 1596,– (PC Player Super Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien; Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus); sFr 202,80 (PC Player Plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

PC aufrüsten: So geht's!

Prozessor/ Motherboard

Zutaten: Prozessor nach Wahl, wenn nötig, auch ein neues Motherboard
Kosten: Zwischen 300 und 1500 Mark für die CPU und etwa 200 Mark für ein Motherboard
Zeitaufwand: 5 Minuten für die CPU und 30 Minuten für das Board
Nährwert: Je nach CPU ein Vielfaches der früheren Geschwindigkeit

Die richtigen Zutaten

Welche CPU die richtige für Sie ist, hängt fast einzig und allein von Ihrem finanziellen Spielraum ab. Ansonsten gilt einfach: Je schneller, desto besser. Nach unten läßt sich die Auswahl der in Frage kommenden Chips dagegen relativ leicht eingrenzen: Weniger als 266 MHz sollte die neue CPU nicht haben, sonst wird sie bereits nach wenigen Monaten wieder zur Spielebremse. Berücksichtigt man auch den Preis, sind die heißesten Kandidaten für ein Update derzeit aber sicher der K6-2 Prozessor von AMD mit 300 MHz und der gleich getaktete Celeron 300A von Intel. Beide kosten jeweils zwischen 300 und 400 Mark.

Leider werden Sie beim Umstieg auf eine neue CPU nur selten Ihr altes Motherboard weiterbenutzen können. Arbeitsspeicher, der schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, ist für High-Speed-Prozessoren ab 300 MHz ebenfalls kein geeigneter Partner. Wegen der verwirrenden Typenvielfalt in diesem Bereich empfiehlt es sich, Prozessor, Hauptplatine und gegebenenfalls auch RAM-Bausteine gleich zusammen zu kaufen – das verbessert die Chancen, daß alles zusammenpaßt, wesentlich.

Zubereitung

Bevor Sie die frisch erworbene CPU auf das (neue oder alte) Motherboard loslassen, sollten Sie unbedingt ganz genau das Handbuch des Boards studieren. Darin steht nämlich, welche Jumper wie gesetzt werden müssen, damit der Prozessor die richtige Spannung und Taktfrequenz erhält. Auch die möglichen Speicherbestückungen werden dort aufgelistet. Wer das Glück hat, einen kompetenten Verkäufer zu finden, der einem diese Dinge abnimmt, sollte die Konfiguration am besten schon im Laden erledigen lassen.

So oder so müssen Sie aber wahrscheinlich erst die alte Platine aus dem Rechner entfernen. Dazu noch ein praktischer Tip: Bevor Sie die angeschlossenen Stecker abziehen, sollten Sie alle Kabel gut beschriften, damit Sie später noch wissen, welches davon für den Reset-Schalter zuständig ist und wo der PC-Lautsprecher dranhängt.

Das Motherboard montieren

Motherboards werden teilweise durch Schrauben, teilweise durch Haltestifte mit dem Gehäuse verbunden. Normalerweise gehört beides zum Lieferumfang – es ist allerdings nicht garantiert, daß Sie in Ihrem Rechner auch die entsprechenden Aussparungen und Gewindebuchsen vorfinden. Falls nicht, ist etwas Tüftelarbeit angesagt. Plazieren Sie das Board zunächst so, daß die Anschlüsse für Tastatur, Maus und Schnittstellen in die Aussparungen auf der Gehäuserückseite passen. Merken Sie sich dann, unter welchen Löchern im Board eine Aufnahme für die Haltestifte im Gehäuse vorgesehen ist. Nehmen Sie jetzt das Motherboard wieder heraus und setzen Sie die Stifte an diesen Punkten ein. Anschließend wird das Motherboard (leicht schräg halten, dann rutschen die Stecker leichter in die Aufnahmepunkte) wieder eingesetzt, es sollte danach bereits einigermaßen stabil im Gehäuse sitzen. Nun bloß noch die Schrauben in die Gewindebuchsen drehen, damit ist der erste Montageteil abgeschlossen.

Der Zusammenbau

Sobald alle Kabel am richtigen Platz sind, können Sie darangehen, den Rechner mit dem Prozessor und den Steckkarten zu bestücken. Gehen Sie aber schön der Reihe nach vor und versuchen Sie auf keinen Fall, alles in einem Rutsch zu erledigen. Sie können sich viel Ärger ersparen, wenn Sie zunächst einen Probestart nur mit CPU, Arbeitsspeicher, Grafikkarte und Tastatur machen. Erscheint kein Bild auf dem Monitor oder wird der Speicher nicht korrekt hochgezählt, haben Sie vermutlich ein Kabel verwechselt, oder eine Speicherbank sitzt nicht richtig im Sockel. Funktioniert hingegen alles einwandfrei, können Sie die Hardware Stück für Stück wieder einbauen. Bei der Festplatte ist dazu auf jeden Fall ein Sprung ins Rechner-Setup nötig, damit der PC sie auch ordnungsgemäß erkennt. (Näheres hierzu auf Seite 260). **(tk)**

Im ATX-Zeitalter

Auf dem Markt haben sich heute weitgehend die Motherboards im modernen ATX-Format durchgesetzt, deren Layout einige Vorteile bietet: Man kann zum Beispiel die Stromversorgung gar nicht mehr falsch herum anschließen, auch die gängigen Schnittstellen sind bei ihnen bereits standardmäßig integriert. Der einzige Haken ist, daß man für ein ATX-Board auch ein ATX-Gehäuse braucht. Wenn Sie noch kein solches haben, sollten Sie sich vernünftigerweise gleich für einen Big Tower entscheiden. Der läßt sich bequem unter dem Schreibtisch plazieren und bietet genug Platz für spätere Erweiterungen mit Festplatten, CD-Brennern und so weiter und so fort. Superflache Gehäuse mögen sich auf dem Schreibtisch besser ausmachen, dafür wird jede zukünftige Aufrüstaktion durch den beengten Innenraum zur Qual.

Grafikkarten und 3D-Boards

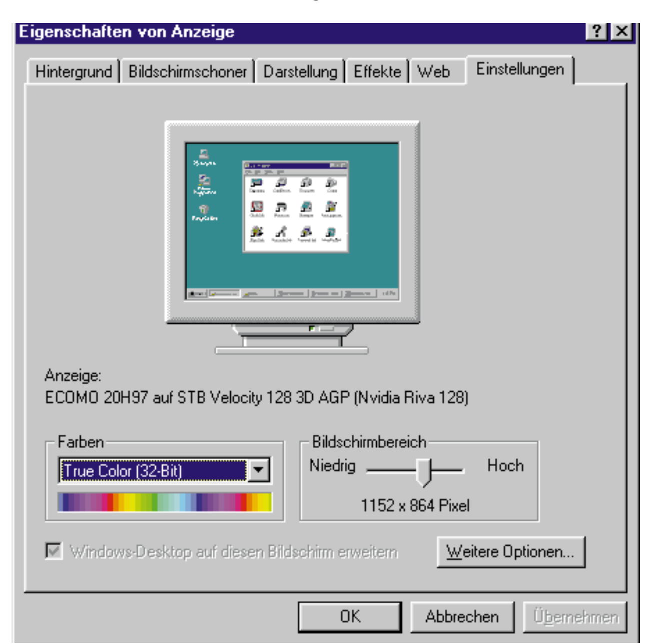
Zutaten: ***3D-Add-on-Board oder 2D/3D-Grafikkarte.***
Kosten: ***Je nach Karte zwischen 100 und 500 Mark***
Zeitaufwand: ***Etwa 20 Minuten***
Nährwert: ***Absolutes Grundnahrungsmittel für Spieler. Fast kein aktuelles Spiel kommt mehr ohne 3D-Beschleunigung aus.***

Die richtigen Zutaten

Welche Grafikkarte für Ihren Rechner die richtige ist, hängt zunächst einmal davon ab, welchen Monitor Sie haben. An einem altehrwürdigen 14-Zöller ist eine High-End-Grafikkarte einfach nur Verschwendung. Solche Bildschirme können weder eine anständige Auflösung noch eine vernünftige Bildwiederholfrequenz darstellen. Falls Ihr Prunkstück aber bereits einer neueren Generation angehört, gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten. Entweder Sie steigen auf eine 2D/3D-Kombikarte um – oder rüsten eine vorhandene Grafikkarte mit einer 3D-Zusatzkarte auf.

Die Add-on-Variante

Wenn Ihre Grafikkarte zwar unter Windows gute Dienste leistet, aber nur unzureichende 3D-Performance hat, ist eine 3D-Zusatzkarte für Sie das Richtige. Beschleunigerkarten mit einem Voodoo-Chip von 3Dfx sind hier quasi Standard. Hat Ihr Rechner nur 200 MHz oder weniger, sollten Sie sich nach einem Voodoo-1-Board umschauen. Schnellere Modelle sind mit einem Voodoo-2-Chipsatz besser bedient. Die Installation ist bei beiden Varianten die gleiche.



So sieht es aus, wenn Monitor und Grafikkarte richtig installiert sind: Beide Geräte werden von Windows erkannt und lassen sich auf vernünftige Weise einstellen.

Öffnen Sie zunächst den Computer und suchen Sie einen Steckplatz neben der Grafikkarte. Sollte hier kein freier PCI-Steckplatz sein, müssen Sie eventuell ein paar Karten umquartieren. Setzen Sie dann die Beschleunigerkarte in den Steckplatz ein und schrauben Sie diese fest. Achtung: Bei manchen Gehäusen hebelt das Festschrauben die Karte wieder aus dem Slot. Sollte das der Fall sein, biegen Sie das Abschlußblech einfach etwas zurecht. Danach können Sie den PC wieder zuschrauben. Mit der Karte wird ein externes Verbindungskabel geliefert, das als nächstes montiert wird. Ziehen Sie dazu den Monitorstecker von der alten Grafikkarte ab und stecken Sie ihn auf den Anschluß an der Beschleunigerkarte. Danach verbinden Sie die beiden freien Anschlüsse an der Grafikkarte und der Beschleunigerkarte mit dem Verbindungskabel.

Starten Sie anschließend den Rechner neu. Windows erkennt den neuen Untermieter und fordert Sie auf, die Treiber-CD einzulegen. Das ist auch schon alles. Jedes Spiel mit 3Dfx-Unterstützung nutzt jetzt die Funktionen der Zusatzkarte. Bei DirectX-Spielen sollten Sie allerdings zur Sicherheit noch mal die neueste Version von DirectX installieren.

Ob die Installation erfolgreich war, erkennen Sie am einfachsten mit dem Start eines Spiels, das 3Dfx unterstützt. Erscheint beim Start ein sich drehendes 3Dfx-Logo, ist alles in Ordnung. Einige Spiele fragen beim Start nach, ob Sie DirectX oder 3Dfx haben möchten. Wählen Sie hier auf jeden Fall die 3Dfx- oder Glide-Unterstützung aus.

Verfeinern

In den »Eigenschaften der Anzeige«, die Sie mit einem Rechtsklick auf den Desktop erreichen, tragen viele 3D-Beschleuniger zusätzliche Register ein. Hier können Sie je nach Modell mehrere Einstellungen treffen, um die Leistung zu erhöhen. Wichtig ist vor allem die richtige Bildwiederholfrequenz. Abhängig vom Monitor können Sie die Frequenz auf wesentlich augenschonendere Werte als die standardmäßigen 60 Hz einstellen. Eine Tuning-Möglichkeit bieten die meisten Karten durch die Änderung des Speichertaktes. Um das Maximum aus der neuen Karte herauszuholen, ist allerdings etwas Herumprobieren angesagt. Erhöhen Sie den Speichertakt schrittweise und prüfen Sie danach mit einem geeigneten Spiel, ob die Karte noch läuft. Setzt die Karte dann irgendwann aus, verringern Sie den Speichertakt einfach wieder um einen Schritt. Sind die Spiele ohnehin schnell genug, sollten Sie den Speichertakt eher verringern. Das kommt der Kühlung zu Gute und erhöht so die Lebensdauer des Boards.

In modernen Voodoo-2-Karten läßt sich der Speichertakt bequem per Schieberegler ändern.

Die Komplett-Variante

Hat Ihre vorhandene Grafikkarte schon ein paar Jahre auf dem Buckel, sollten Sie auf eine kombinierte 2D/3D-Karte umsteigen. Die momentan besten Vertreter dieser Gattung sind mit einem Riva TNT oder einem Banshee-Chip von 3Dfx ausgestattet. Die Menge an Grafikspeicher auf den Karten variiert. Um für die nächste Zeit gerüstet zu sein, empfiehlt sich gleich eine Karte mit 16 MByte Speicher. Wenn Ihr Rechner über einen AGP-Slot verfügt, besorgen Sie sich die dafür passende Variante der Grafikkarte.

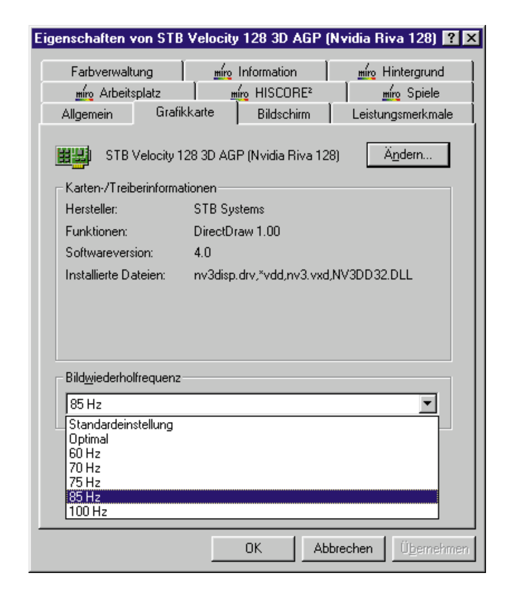
Bevor Sie den Rechner aufschrauben, stellen Sie im Anzeige-Menü (»Systemsteuerung« – »System« – »Anzeige«) die Farbtiefe auf 16 Farben ein. Danach entfernen Sie alle Einträge der alten Grafikkarte aus dem Windows-Gerätemanager (»Systemsteuerung« – »System« – »Gerätemanager«). Klicken Sie dazu auf den Eintrag unter dem Punkt »Grafikkarte« und dann auf »Entfernen«. Fahren Sie Windows herunter und schrauben Sie den Rechner auf.

Tauschen Sie die alte Grafikkarte gegen die neue aus. Achten Sie beim Festschrauben der Karte darauf, daß sie dabei nicht wieder aus dem Slot gehebelt wird. Sollte das der Fall sein, biegen Sie einfach das Slotblech etwas zurecht. Danach brauchen Sie nur noch den Rechner zuzuschrauben, den Monitor anzuschließen und Windows zu starten. Windows erkennt selbständig, daß eine neue Grafikkarte installiert ist und fordert Sie beim Start auf, die passende Treiber-CD oder –Diskette einzulegen. Nachdem die Treiber installiert sind, ist die neue Grafikkarte fertig installiert. Für eine vernünftige Darstellung muß man aber noch an einigen Stellen selbst Hand anlegen.

Die richtige Auflösung wählen

Nach dem ersten Start erscheint Windows mit der Standard-VGA-Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten in 16 Farben. Diese Einstellung ist notwendig, damit die Grafikkarten auch noch mit dem ältesten Flimmerkasten ohne Schwierigkeiten funktionieren. Wenn Ihr Monitor aber nicht gerade einer der ersten 14-Zöller der Welt ist, läßt sich deutlich mehr erreichen. Dazu ist es zunächst einmal nötig, ihn richtig unter Windows zu installieren. Öffnen Sie dazu mit einem Rechtsklick auf den Desktop den Dialog »Eigenschaften für Anzeige«, wählen Sie »Einstellungen« und klicken Sie dann auf »Erweiterte Optionen«. Im Menü »Bildschirm« sollte der Name Ihres Geräts aufgeführt sein. Ist das nicht der Fall, installieren Sie mit dem Button »Ändern« das richtige Modell. Im gleichen Menü, in dem Sie gerade den Monitor eingestellt haben, klicken Sie auf »Grafikkarte«. Steht unter dem Punkt »Bildwiederholfrequenz« der Eintrag »Optimal«, versucht Windows selbst die beste Wiederholfrequenz für das Duo aus Grafikkarte und Monitor einzustellen. Sie können Ihr Betriebssystem aber auch überstimmen und in diesem Menü eine eigene Wiederholrate angeben. Auch dabei sollte man allerdings wieder Schritt für Schritt vorgehen. Stellen Sie also nicht sofort 150 Hz ein, sondern erhöhen Sie die Wiederholrate in kleinen Schritten, bis der Monitor das Bild nicht mehr wiedergeben kann. Je nach Qualität der Grafikkarte und des darauf installierten RAM-DACs ist es außerdem nicht immer vernünftig, die höchstmögliche Einstellung zu wählen. Das Signal der Grafikkarte wird nämlich nicht besser, wenn man die Karte bis an die Grenze ihrer Leistungsfähigkeit drängt. Als Faustregel gilt: Mit 85 Hz läßt sich kein Flimmern auf dem Schirm mehr feststellen. Höhere Einstellungen sind also sinnlos und verschlechtern nur die Bildschirmdarstellung.

Um zu testen, ob die eingestellte Bildwiederholfrequenz auch wirklich ergonomisch ist, versuchen Sie, einen Punkt knapp neben Ihrem Monitor mit den Augen zu fixieren. Ist die Frequenz zu niedrig eingestellt, sehen Sie im Augenwinkel ein deutliches Zittern auf dem Monitor. Verträgt dieser in der eingestellten Auflösung keine höhere Frequenz, bleibt Ihnen noch die Möglichkeit, mit der Auflösung eine Stufe herunterzugehen oder die Farbtiefe zu verringern. Sollten beide Auswege verschlossen sein, hilft nur noch die Anschaffung eines neuen Monitors. **(tk)**



Im Menü der Anzeige in der Systemsteuerung läßt sich die Bildfrequenz einstellen.

PC aufrüsten: So geht's

Laufwerke

Zutaten: *Eine große Festplatte oder ein CD-ROM-Laufwerk oder ein CD-Brenner (alles IDE oder SCSI)*
Kosten: *Je nach Laufwerk; Festplatten von 300 (etwa 3 GByte IDE) bis über 2000 (10 oder mehr GByte SCSI) Mark, CD-Laufwerke zwischen 100 und 250 Mark, Brenner ab 600 Mark*
Zeitaufwand: *30-60 Minuten*
Nährwert: *Mehr Platz, mehr Tempo, bei Brennern auch die Möglichkeit, selbst CDs herzustellen.*

Die Ergänzung des Rechners um eine neue Festplatte, ein CD-Laufwerk oder einen CD-Brenner erfordert vergleichbare Schritte. Die folgende Anleitung funktioniert daher für alle Laufwerkstypen gleichermaßen. Da, wo sich trotzdem Unterschiede finden, wird deutlich darauf hingewiesen.

Des weiteren gehen wir hier davon aus, daß Sie das jeweilige Laufwerk zusätzlich zu einem bereits vorhandenen einbauen. Ein Austausch macht eigentlich nur bei Festplatten Sinn, wenn die vorhandene (Boot- und Betriebssystem-) Platte deutlich zu langsam ist. Wenn Sie dazubauen anstatt zu tauschen, genießen Sie insbesondere diese Vorteile:

Festplatten: Noch mehr Kapazität, da sich alte und neue Platte addieren; wesentlich weniger Aufwand gegenüber dem kompletten Austausch.

CD-Laufwerke: Eine zusätzliche Unterbringungsmöglichkeit für ständig benötigte Silberlinge (etwa Telefonnummern-Verzeichnisse) oder Audio-CDs.

CD-Brenner: Mit einem eigenständigen Quell-Laufwerk sind Eins-zu-eins-Kopien kompletter CDs wesentlich einfacher zu bewerkstelligen.

Variante 1: IDE-Laufwerk (ATAPI, Ultra-DMA)

Etwas Grundsätzliches vorweg: Moderne Rechner verfügen in aller Regel über einen zweifachen EIDE-Controller direkt auf dem Motherboard – im Unterschied zur früher üblichen Controller-Steckkarte. Jeder der beiden Controller (»Primary« und »Secondary«) kann bis zu zwei IDE-Laufwerke (Festplatten, CD-Laufwerke, Brenner, Wechselplatten ...) betreiben, das jeweils erste Gerät heißt »Master«, das zweite »Slave«. Da ein langsames Laufwerk ein anderes am gleichen Controller ausbremsen kann (dieses Phänomen ist allerdings nur bei Festplatten wirklich relevant), sollten Sie die neue Festplatte zusammen mit der vorhandenen am Primary Controller als Master und Slave betreiben und beispielsweise das CD-Laufwerk am Secondary Controller, wo es normalerweise auch schon hängt. Damit sich die beiden Geräte beim Datentransfer nicht in die Quere kommen, muß ihre jeweilige Rolle als Master oder Slave (»Slave« zu sein hat für eine Festplatte übrigens keine Nachteile im Betrieb) eindeutig festgelegt sein. Das macht man mit Jumpern oder DIP-Schaltern auf der Rückseite des Laufwerks. Daher ist es wichtig, daß Sie Dokumentationen der Festplatten, also auch der bereits vorhandenen, haben. Gegebenenfalls finden Sie die Jumperstellungen für das jeweilige Modell im Internet auf der Homepage des Herstellers. Die Eingabe des genauen Plattenmodells zusammen mit dem Wort »Jumper« als Suchbegriff in Altavista (http://www.altavista.digital.com) oder anderen Suchmaschinen führt ebenfalls oft zum Ziel.

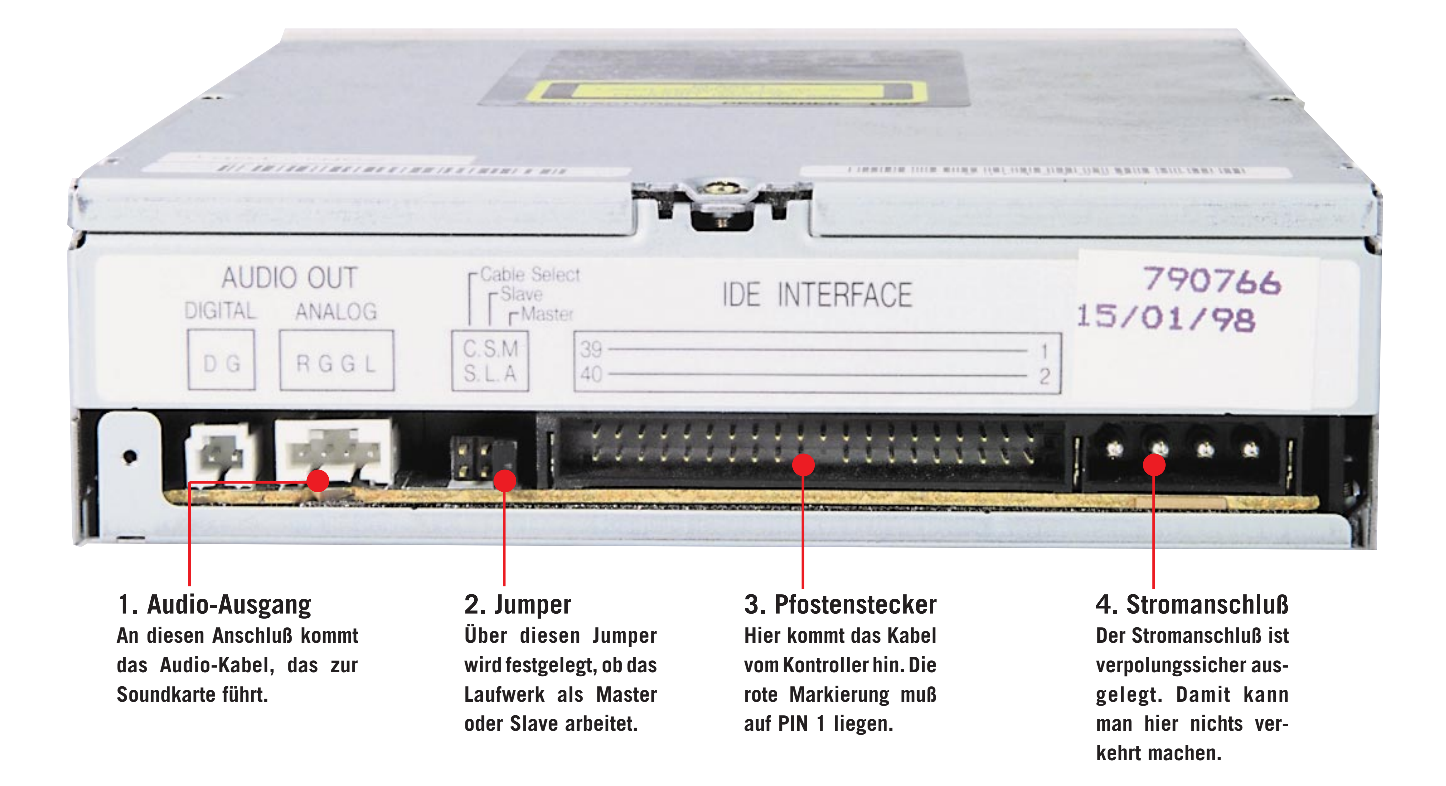
Zubereitung

Als erstes setzen Sie die Jumper beider Laufwerke korrekt. Bei Festplatten konfigurieren Sie die bereits vorhandene Boot-Platte als Master und die neue als Slave. Bei anderen Laufwerken ist die Rollenverteilung egal – Hauptsache sie ist eindeutig. Unter Umständen müssen Sie dazu das alte Laufwerk kurz ausbauen, um an die Rückseite zu heranzukommen. Merken Sie sich zunächst die Ausrichtung des Flachbandkabels (eine Ader ist farbig markiert). Entfernen Sie zum Ausbau die beiden Kabel auf der Rückseite des Laufwerks (Flachband-Datenkabel und Stromversorgung), lösen Sie dann die Befestigungsschrauben und ziehen Sie das Laufwerk nach vorne heraus. Nach dem Setzen des Jumpers oder DIP-Schalters bauen Sie das Laufwerk wieder ein. Schieben Sie es zuerst in die Halterung und stecken Sie die Kabel wieder ein, bevor Sie die Schrauben anbringen.

Am Flachbandkabel vom Controller (Motherboard) zum Laufwerk (Festplatte oder CD) gibt es normalerweise noch einen freien Stecker für ein zweites Gerät. Falls nicht, tauschen Sie das ganze Kabel gegen das eventuell mit dem neuen Laufwerk gelieferte aus oder schaffen Sie ein neues IDE-Kabel mit zwei Anschlüssen an. Außerdem brauchen Sie für das zusätzliche Gerät noch einen freien Stromanschluß (großer vierpoliger Stecker, normalerweise drei Leitungen, rot-gelb-schwarz). Findet sich keiner im PC-Gehäuse, müssen Sie noch ein paar Mark für einen Y-Stromverteiler ausgeben.

Nachdem Sie die neue Platte genau wie die alte angeschlossen und mit den meistens im Lieferumfang befindlichen Schrauben befestigt haben, können Sie den Rechner anschalten. Je nach BIOS-Version wird die neue Platte automatisch erkannt und korrekt angesteuert oder muß zunächst im BIOS-Setup angemeldet werden (gilt nur für Festplatten). Verfügt das BIOS nicht über eine automatische Erkennung, müssen Sie die Werte der Platte von Hand eintragen.

Danach sollte im Windows-Explorer die neue Festplatte, das zusätzliche CD-Laufwerk oder der Brenner unter dem nächsten freien Buchstaben auftauchen. Gibt es eine Fehlermeldung beim Versuch, das Verzeichnis der neuen Platte zu öffnen, muß diese wahrscheinlich erst formatiert werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ihr Icon und wählen Sie »For-



1. Audio-Ausgang
An diesen Anschluß kommt das Audio-Kabel, das zur Soundkarte führt.

2. Jumper
Über diesen Jumper wird festgelegt, ob das Laufwerk als Master oder Slave arbeitet.

3. Pfostenstecker
Hier kommt das Kabel vom Kontroller hin. Die rote Markierung muß auf PIN 1 liegen.

4. Stromanschluß
Der Stromanschluß ist verpolungssicher ausgelegt. Damit kann man hier nichts verkehrt machen.

matieren«, danach »Vollständig« und »Starten«. Sie können der Platte auch einen anderen Laufwerksbuchstaben zuweisen. Das ist dann sinnvoll, wenn andere Laufwerke durch das neue Gerät in der Bezeichnung eins weiter gerutscht sind, was vor allem bei der Installation einer neuen Festplatte regelmäßig passiert. Starten Sie dazu den Gerätemanager über »Systemsteuerung« – »System« – »Gerätemanager« und klicken Sie doppelt auf »Laufwerke«.
Die bei jedem Laufwerkstyp vorhandene Registerkarte »Einstellungen« öffnet einen Dialog, in dem Sie den Bereich der für dieses Gerät erlaubten Kennbuchstaben bestimmen dürfen. Um einen ganz bestimmten Buchstaben zu vergeben, wählen Sie ihn einfach sowohl unter »Erster Buchstabe« als auch unter »Zweiter Buchstabe« aus.

Variante 2: SCSI-Laufwerk

Nicht viel schwieriger gestaltet sich der Laufwerkseinbau bei Verwendung eines SCSI-Controllers – vor allem dann, wenn letzterer schon installiert und funktionsfähig ist. Einzige Unterschiede zur IDE-Variante: Ein SCSI-Controller unterstützt bis zu acht Geräte (der Controller selbst zählt mit, also noch sieben weitere). Jedem Gerät ist per DIP-Schalter oder Jumper eine SCSI-ID-Nummer (von 0 bis 7) zugeordnet; dafür gibt es die Master/Slave-Einstellung nicht. Das erste und letzte Gerät der SCSI-Kette muß mit einem Abschlußwiderstand terminiert sein, die Geräte dazwischen nicht. Der Controller ist bereits terminiert, beim letzten Laufwerk geschieht das mit einem Stecker, Jumper oder DIP-Schalter (Handbuch des Gerätes konsultieren). Soll vom SCSI-Gerät gebootet werden, muß der Controller dazu geeignet sein und das SCSI-BIOS eventuell beim Rechnerstart konfiguriert werden.

Die mechanischen Arbeiten (Kabelverbindungen, Laufwerk aus- und einbauen) entsprechen exakt denen bei IDE-Laufwerken. Sollten Sie Probleme mit Ihrer SCSI-Konfiguration haben oder auf SCSI umsteigen wollen, hilft Ihnen unser Artikel auf Seite 268 weiter. **(Stefan Wischner/tk)**

Tausch statt Ergänzung

In einigen wenigen Fällen kann es sinnvoll oder gar erforderlich sein, das alte Laufwerk aus dem PC zu verbannen und komplett durch das neue zu ersetzen.
Bei CD-Laufwerken ist der einzig denkbare Grund ein Platzproblem im PC-Gehäuse. Der Austausch ist hier nur mit ein paar zusätzlichen Handgriffen verbunden: Kabel abstecken, die Schrauben entfernen, altes Laufwerk herausnehmen, fertig.
Aufwendiger gestaltet sich die Angelegenheit, wenn Sie die alte Platte (Laufwerk C: mit DOS und Windows) gegen eine neue austauschen wollen, weil sie zu langsam ist und Sie das Betriebssystem und alle Anwendungen nicht komplett neu installieren möchten. In dem Fall gehen Sie folgendermaßen vor:

- **Legen Sie zuerst unter Windows 95/98 über »Systemsteuerung« – »Software« – »Startdiskette« eine Startdiskette an.**
- **Schließen Sie die neue Platte zuerst als Zweitlaufwerk an und formatieren Sie sie wie vorhin beschrieben.**
- **Starten Sie dann den Rechner mit der Startdiskette und kopieren Sie mit dem Befehl C:\WINDOWS\COMMAND\XCOPY C:*.* D:*.* /s den gesamten Inhalt der alten Platte auf die neue.**
- **Übertragen Sie als nächstes das Bootprogramm mit SYS D:**
- **Schalten Sie den Rechner aus, bauen Sie die alte Platte aus, und konfigurieren Sie die neue Platte als Master oder Solo. Schauen Sie im Handbuch der Festplatte nach, welches die richtige Konfiguration für den Betrieb ohne zweite Platte ist.**
- **Starten Sie den Rechner neu. Jetzt sollte Windows wieder wie gewohnt geladen werden.**

Soundkarte

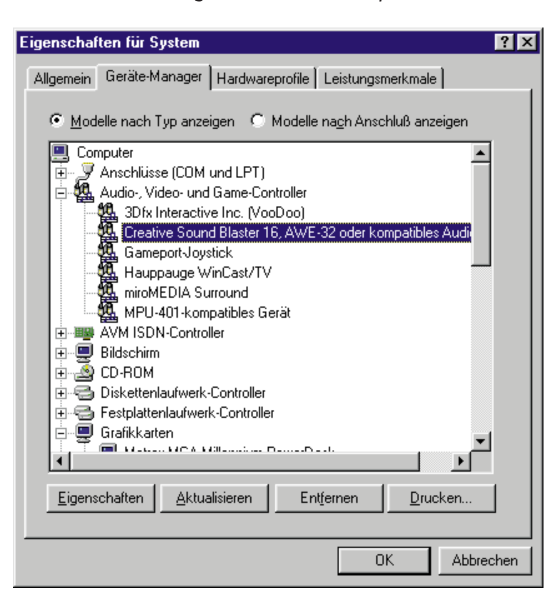
Zubereitung

Als erstes bereiten Sie die Installation vor, indem Sie alle Spuren der alten Soundkarte noch vor deren Ausbau tilgen: Im Gerätemanager von Windows 95/98 (»Systemsteuerung« – »System« – »Gerätemanager«) klappen Sie den Eintrag »Audio-Video- und Gamecontroller« durch einen Doppelklick auf. Markieren und entfernen Sie alle Einträge, die sich auf eine Soundkarte beziehen. Dazu gehören auch der Gameport-Controller (falls der PC keinen eigenen hat) und der möglicherweise vorhandene Eintrag »MPU-401-kompatibles Gerät«. Achtung: Hier befinden sich auch die Treibereinträge einer vielleicht vorhandenen 3D-Zusatz-Grafikkarte oder eines TV- oder Video-Capture-Boards. Diese Einträge löschen Sie natürlich nicht!

Bei älteren Soundkarten kann es gut sein, daß in den DOS-Startdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS (am besten über »Start« – »Ausführen« – »Sysedit« bearbeiten) ebenfalls künftig nicht mehr benötigte Einträge stecken. Diese lauten leider Board-abhängig völlig individuell. Am ehesten hilft ein Blick in das Handbuch der alten Soundkarte bei der Identifikation und dem Löschen der relevanten Zeilen. Mit ziemlicher Sicherheit steht in der AUTOEXEC.BAT eine Zeile die mit »SET BLASTER=« und eine, die mit »SET SOUND=« anfängt. Diese können Sie auf alle Fälle löschen. Sind Sie sich bei einem Eintrag unsicher, schreiben Sie »REM« davor.

Ist das alles erledigt, trennen Sie den Rechner vom Stromnetz, öffnen ihn, entfernen alle angeschlossenen Kabel (Lautsprecher, Joystick, eventuell Mikrofon oder Line-in-Leitung) an der Rückseite der Soundkarte und auch ein eventuell vorhandenes Audiokabel vom CD-Laufwerk, das direkt auf dem Board eingesteckt ist. Danach können Sie die alte Soundkarte aus dem Slot nehmen und die neue einstecken. Verbinden Sie das CD-Audio-Kabel wieder mit dem entsprechenden Anschluß auf dem Board (eventuell Handbuch konsultieren). Falls das alte Kabel nicht paßt, schauen Sie, ob mit der neuen Soundkarte ein passendes mitgeliefert wurde. Mittlerweile sind die Anschlüsse an Soundkarte und CD-Laufwerk weitgehend standardisiert. Schließen Sie gleich auch die Lautsprecher (und eventuelle andere Leitungen wie Joystick oder Mikrofon) wieder an. Als nächstes kommt die Treiberinstallation, die je nach Soundkarte mehr oder weniger automatisch abläuft. Im besten Fall handelt es sich um eine gute Plug-and-play-Karte. In diesem Fall meldet Windows nach dem Einschalten des Rechners, daß eine Karte gefunden wurde und bietet normalerweise an, einen vorhandenen Windows-Treiber oder einen herstellerspezifischen zu installieren. Wählen Sie auf alle Fälle letztere Option, legen Sie auf Verlangen die Treiber-Diskette oder –CD ein und konsultieren Sie im Zweifelsfall das Handbuch der Soundkarte. Bei manchen Karten weicht die Treiberinstallation von dieser Prozedur ab und erwartet zum Beispiel den expliziten Start eines Setup-Programms auf der Treiber-CD. Halten Sie sich auch hier an die Dokumentation der Soundkarte.

Zutaten: ***Eine Soundkarte nach Geschmack.***
Kosten: ***Je nach Karte zwischen 60 und 800 Mark***
Zeitaufwand: ***Etwa 20 Minuten***
Nährwert: ***Besserer Sound, zusätzliche Effekte und Funktionen (3D oder Wavetable-Synthese), Kompatibilität (etwa bei Austausch einer alten Soundblaster mit 8 Bit gegen eine moderne 16-Bit-Karte für DirectX-Spiele)***



Vor der Installation einer neuen Soundkarte müssen alle Einträge der alten Karte aus dem Gerätemanager entfernt werden.

Es ist angerichtet

Nach erfolgter Treiberinstallation und Neustart des Rechners überprüfen Sie die Funktion der Karte. Ein Doppelklick auf eine WAV-Datei (finden Sie zum Beispiel im Verzeichnis »Windows\Media«) reicht schon aus. Im Gerätemanager können Sie überprüfen, ob neue Treiber unter »Audio- Video- und Gamecontroller« eingerichtet und funktionsfähig sind. Ein gelbes Ausrufezeichen bei den jeweiligen Einträgen weist meistens auf Ressourcenkonflikte hin, die Sie normalerweise durch die manuelle Zuweisung eines (oder mehrerer) anderen IRQ-Kanals unter »Ressourcen« beheben können.

Wichtig: Installieren Sie zuletzt die aktuelle Version von DirectX neu, auch wenn sie im System bereits vorhanden ist. Das Setup-Programm meldet unter Umständen, daß es den Soundkartentreiber nicht kennt und bietet an, ihn durch einen eigenen zu ersetzen. Nehmen Sie dieses Angebot zunächst nicht an und probieren Sie ein beliebiges DirectX-Spiel aus. Erst wenn es dabei mit der Tonausgabe nicht klappt, starten Sie nochmals das DirectX-Setup und erlauben dem Programm nunmehr großzügig, seinen eigenen Soundkartentreiber zu installieren.

(Stefan Wischner/tk)

Aktivboxen/Schubregler



MMS 230

- Aktivboxen
- **Hersteller:** Philips
- **Circa-Preis:** 130 Mark

Äußerlich fallen die kleinen Lautsprecher zunächst durch ihr gestyltes Design auf. Leider wurde dafür offenbar an den verwendeten Bauteilen gespart. Sie decken einen Frequenzbereich von 60 bis 20 000 Hertz ab und verfügen über einen Subwoofer-Ausgang. Die 2-mal-5-Watt-Leistung wären in dieser Preisklasse akzeptabel, wenn das Klangbild einigermaßen stimmen würde. Doch genau daran hapert es. Die Töne scheppern regelrecht aus den kleinen Kästen. Alles klingt irgendwie blechern.

Neben dem seitlich angebrachten, drehbaren Lautstärkeregler gibt es zwei Sonderfunktionen. Der »Dynamic Bass Boost« (DBB) verstärkt den Bass leicht, während mit dem »Incredible Surround« ein plastischer Raumklang erzeugt werden soll. Beide Funktionen können nur ein- oder ausgeschaltet werden, wobei Leuchtdioden den jeweiligen Status anzeigen. (tw)

PC PLAYER Fazit

Selbst für den niedrigen Preis sind diese Boxen absolut nicht zu empfehlen. Nicht nur beim Klang gibt es beträchtliche Defizite, auch die Bedienung ist schlecht gelöst. So wäre es sicherlich befriedigender gewesen, einen Regler für die Bässe vorzusehen, als den obskuren Dynamic Bass Boost einzubauen. Völlig überflüssig ist das »Incredible Surround System«. Letzteres erzeugt so unglaublich furchtbare Verzerrungen, daß es jeder Mensch mit gesunden Ohren lieber ausgeschaltet läßt.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung:





Strike Fighter Series Throttle

- Schubregler
- **Hersteller:** Suncom
- **Circa-Preis:** 250 Mark

Trotz aller Programmierfunktionen und Minischubhebel der aktuellen Joysticks wollen wahre Flugsimulanten immer noch einen separaten Gasregler haben, damit sich echtes Fluggefühl einstellt. In diese Kategorie fällt der »Strike Fighter Series Throttle«, den Sie an Gameport sowie (beziehungsweise zwischen) Tastatur anschließen und der gleich zwei analoge Schiebeschalter besitzt. Da nur eine Handvoll Programme zwei Gashebel unterstützen, verwenden Sie ihn optional auch als Ruder. Das dadurch entstehende Gefühl ist aber ein ziemlich merkwürdiges. Zwei Coolie-Hats, fünf Zwei-Wege-Schalter und zwei Knöpfe stehen zur freien Verfügung. Zum Belegen schalten Sie das Gerät in den Programmiermodus, drücken einen Button auf dem Regler und gleichzeitig die Taste oder Tastenkombination, die Sie darauf legen wollen. Genauso verfahren Sie auf Wunsch mit den vier Standardknöpfen und dem Coolie-Hat des angeschlossenen Steuerknüppels. Das Gerät kann vier verschiedene Belegungen speichern. Leider befinden sich weder Gummifüße noch Saugnäpfe unter dem Throttle, so daß er gerne wegrutscht. (mash)

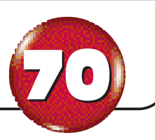
PC PLAYER Fazit

Kein schlechtes Gerät, doch viele kleine Mängel beeinträchtigen das ansonsten positive Bild. Zusammen mit dem hohen Preis reicht es daher nicht für eine uneingeschränkte Kaufempfehlung.



Wertung

Gesamtwertung:





DSS 350

- Aktivboxen
- **Hersteller:** Philips
- **Circa-Preis:** 300 Mark

Als USB-Pionier treten diese Lautsprecher auf. Sie können sowohl an eine herkömmliche Soundkarte angeschlossen werden (unter Windows 3.1, 95, 98), als auch an den neuen »Universellen Seriellen Bus« (USB). Für letzteren Fall liegt eine Installations-CD bei, die Windows 95 oder 98 benötigt und den Microsoft Internet Explorer 4.0 voraussetzt. Das Klangbild der 2-mal-15-Watt-Boxen mit einem Frequenzbereich von 60 bis 20 000 Hertz ist akzeptabel, allerdings nicht wirklich überragend.

Die Lautstärkeregelung ist Designmurks: Zwei, wohl aus gestalterischen Gründen unterschiedlich dimensionierte Drucktasten erfordern nach jedem Neustart eine Wiedereinstellung der Lautstärke. Zudem läßt sich die Lautstärke ausschließlich über den USB-Bus regulieren. Bei einem Anschluß an die Soundkarte entfällt diese nicht unwichtige Grundfunktion. (tw)

PC PLAYER Fazit

Philips scheint ja für alles offen zu sein, was sich auf einen schicken Marketingbegriff reduzieren läßt. Dabei mag der USB-Anschluß durchaus sinnvoll sein, doch angesichts von »DBB und ISS« befallen den Tester Zweifel an der Ingenieurskunst des Herstellers: Ein normaler Bass-Regler zusammen mit einem vernünftigen Drehknopf für die Lautstärke und einer Loudness-Taste wären vernünftiger gewesen. Schade eigentlich, denn der Klang ist durchaus annehmbar.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung:



Analogpad/Joystick/Gamepad



Sidewinder Freestyle Pro

- Analogpad
- **Hersteller:** Microsoft
- **Circa-Preis:** 150 Mark

Vorerst nur im Bundle mit »Motocross Madness« erhältlich: ein Gamepad mit eingebauten Silizium-Chips. Neigen Sie das Eingabegerät nach links oder nach vorne, nehmen die Chips diese Lageveränderung wahr und setzen Sie automatisch in Lenkenergie um. Ihr Fahrzeug dreht sich in die entsprechende Richtung, beschleunigt oder bremst ab. Da dies stufenlos erfolgt, trifft die Bezeichnung »Analogpad« völlig zu.

Das »Freestyle Pro« wirkt fast wie das normale Microsoft-Gamepad, zu dem es durch Chipdeaktivierung auch gemacht werden kann. In der Mitte des Pads sitzt eine Rolle, die idealerweise zur Schubregelung eines Flugzeugmotors eingesetzt wird. Außerdem sind die beiden Haltegriffe etwas verlängert und abgewinkelt worden.

Das Steuern von Motorrädern oder Flugzeugen wird durch die Chips zu einer neuen Erfahrung. Optimale Ergebnisse erhalten Sie aber nur, wenn Sie sich vor den Monitor hinstellen. Im Sitzen belastet die Neigung des Pads die Handgelenke stark, auf Dauer kann dies sogar leichte Schmerzen verursachen. (uh)

PC PLAYER Fazit

Ungewöhnlich, mit hohen Reizen für Flugsimulatorfreaks. Auch ohne aktivierte Silizium-Chips ein hervorragendes Pad. Die etwas unnatürliche Haltung beim Bedienen kann jedoch zu Handgelenkproblemen führen.





Hellfire

- Joystick
- **Hersteller:** Fanatec
- **Circa-Preis:** 50 Mark

Im Look eines Sticks der F-16-Reihe von CH Products kommt der »Hellfire« aus dem Hause Fanatec daher. Das Gerät verfügt über einen Zwei-Achsen-Knüppel, vier Feuerknöpfe, einen Vier-Wege-Schalter sowie eine Dauerfeuertaste für Knopf 1. Die Schalter sind ergonomisch hervorragend plaziert und bequem mit einer Hand zu erreichen; kein Wunder, denn das Design wurde fast unverändert aus dem F-16-Flieger übernommen. Allerdings drücken sich die Tasten nicht so schön wie beim »F-16 Combatstick«, außerdem hat der unten am Knüppel liegende Button Abschrägungen nach oben und unten, die den kleinen Finger abrutschen lassen. Auch der Coolie-Hat macht einen wackeligen Eindruck. Das Anschlußkabel könnte länger ausfallen, ist aber ausreichend. Der Hebel selbst wurde mittelmäßig straff gefedert. Dank einer stabilen Bodenplatte und Gummifüßen steht das Produkt sicher auf dem Tisch, die ebenfalls vorhandenen Saugnäpfe sollten Sie jedoch entfernen. Der Hellfire kann zwar den direkten Vergleich mit dem CH-Konkurrenzgerät nicht für sich entscheiden, dafür kostet er aber auch nur ein Drittel. (mash)

PC PLAYER Fazit

Das ergonomische Design hebt den Hellfire deutlich aus seiner Preisklasse hervor. Die Mängel wie der Coolie-Hat liegen eher im Detail, machen sich aber durchaus bemerkbar. Wer besonders auf den Preis achtet, addiert zehn Punkte zu unserer Wertung.





Xterminator

- Gamepad
- **Hersteller:** Gravis
- **Circa-Preis:** 130 Mark

Aus dem Hause Gravis kommt ein Kombi-Gamepad, welches neben den üblichen Kontrollen auch einen analogen Mini-Joystick, einen Schubregler und zwei ebenfalls analoge Druckknöpfe an der Stirnseite beherbergt. Das Gerät verfügt außerdem über ein Steuerkreuz, einen Coolie-Hat und elf Knöpfe. Das Anschlußkabel hat am Ende sowohl einen weiblichen als auch einen männlichen Stecker, wodurch Sie ein zweites Pad gleicher Bauart oder ein Grip-kompatibles Eingabemedium anschließen können (Grip ist ein eigener Standard von Gravis). Die Dokumentation ist recht dürftig, doch dafür gibt es eine umfangreiche Online-Hilfe. Die mitgelieferte Software ermöglicht das recht bequeme Belegen der einzelnen Schalter.

Ein echter Ersatz für einen analogen Joystick ist der »Xterminator« nicht, dafür sind die Wege des Knüppels zu kurz. Auch die Verarbeitung läßt ein paar Wünsche offen, der große Vier-Wege-Schalter faßt sich etwas wabbelig an, die Druckpunkte der Knöpfe sind nicht alle optimal. Trotzdem sollten Leute, die nicht gleich zwei Produkte kaufen wollen, einen Blick auf den Gravis werfen. (mash)

PC PLAYER Fazit

Der Xterminator ist eine interessante Kombination. Diese Symbiose gelingt den Herstellern zwar nicht hundertprozentig, aber eine Alternative ist das Gerät allemal. Der Mini-Kmüppel könnte allerdings straffer sein, die Verarbeitung etwas besser.



Hardware-Tests

Lenkrad, Joystick, Trackball



Sidewinder Force Feedback Lenkrad

- Lenkrad
- Hersteller: Microsoft
- Circa-Preis: 400 Mark

Im Bereich Computerspiel-Hardware überrascht Microsoft schon seit Jahren mit guten Ideen und innovativen Eingabegeräten. Diesem Anspruch will auch das Force-Feedback-Lenkrad gerecht werden, welches Rennspielen einen dritten Sinn hinzufügt: das Tastgefühl. Wir verwendeten zum Test vor allem die Programme »Monster Truck Madness« und »Cart Precision Racing«, die der Verkaufspackung beigelegt werden. Es ist erstaunlich, was diese beiden Titel an Effekten aus dem Rad herauskitzeln.

Einige minimale Detailschwächen sind trotzdem nicht zu übersehen: Muß viel gebremst werden, befindet sich der benötigte Fuß in unbequemer Position. Das Spiel des Lenkrads ist zu groß, der Volleinschlag verlangt gerade, wenn es auf Schnelligkeit ankommt, ein Umgreifen; leider kann man genau in diesem Moment dann nicht mehr die Schalthebel bedienen. Der gravierendste Nachteil ist die Befestigungsklammer, die bei harten Aktionen nicht hart genug greift. Klemmt man ein Buch zwischen Tisch und Klammer, wird dieses Manko aber wesentlich verringert. In allen anderen Punkten aber ist das Lenkrad gut gelungen (siehe auch PC Player 10/98). (uh)

PC PLAYER Fazit

Ein exklusives Vergnügen für die besseren Kreise. Weniger Betuchte seien getröstet: Mit einem guten normalen Lenkrad kann man fast genauso viel Spaß haben.





Cyborg Stick 3D Digital

- Joystick
- Hersteller: Saitek
- Circa-Preis: 150 Mark

Der optisch wie ergonomisch ungewöhnliche Steuerknüppel Cyborg Stick 3D von Saitek stand uns nun zum Test zur Verfügung. Das Gerät wurde mit vier Knöpfen am Griff versehen und mit vier weiteren an der Basis. Zwei Shift-Knöpfe laden zur Mehrfachbelegung der Schalter ein. Standesgemäß gehören auch ein Gasregler und ein Coolie-Hat mit zur Partie. Durch Drehen des Knüppels können Sie darüber hinaus wie bei Microsoft-Sidewinder-Produkten etwa das Ruder eines Flugzeugs betätigen.

Das Außergewöhnliche am Cyborg ist seine hohe Anpassungsfähigkeit: Die Neigung des Kopfes läßt sich insgesamt sechsfach verstellen, auch die Höhe der Handballenauflage ist flexibel. Besonders schön: die seitliche Stütze für die Hand. Es kommt aber noch besser, denn durch Auswechseln des Schubhebels und Umdrehen der Auflage erhalten Sie die Bedienelemente spiegelverkehrt für Linkshänder. All dies erledigen Sie dem Inbusschlüssel, der seinen Platz an der Stirnseite hat. Die Programmierung des digitalen Sticks erledigt man bequem mit der beiliegenden Software.(mash)

PC PLAYER Fazit

Eine nette Grundidee, die nur durch Kleinigkeiten getrübt wird wie die nicht ganz perfekte Ergonomie oder den wackeligen Schubregler. Für Linkshänder ist er das Nonplusultra, Rechtsausleger werden sicherlich auch mit ihm glücklich werden.





Command & Conquer Mission Controller

- Trackball
- Hersteller: Fanatec
- Circa-Preis: 100 Mark

Der kleine, schwarze Trackball von Fanatec soll dem »Command & Conquer«-Spieler die Maus ersetzen und bietet auch sonst allerlei Spielereien. Beispielsweise trägt er den originalen C&C-Schriftzug und wird mit vier Aufklebern in Briefmarkengröße ausgeliefert. Des weiteren verfügt Fanatecs Nesthäkchen, welches man an den seriellen Port anschließt, über drei Mausbuttons – aber leider kein »Intellimouse«-artiges Rädchen. Die linke und rechte Maustaste sind reichlich unglücklich angebracht und können nur mit gespreizten Fingern erreicht werden. Der mittlere, programmierbare Button befindet sich weiter südlich, also genau da, wo der Handballen normalerweise Stütze findet. Unabsichtliches Klicken ist somit ebenfalls vorprogrammiert.

Weitere Nachteile im Vergleich zum »Microsoft Trackball«, ohne Anspruch auf Vollständigkeit: Die Navigationskugel ist etwas schwerfällig und läßt sich zudem nicht ohne weiteres zur Reinigung abnehmen, hierfür muß erst ein Schraubenzieher zu Rate gezogen werden. Einziger Pluspunkt: Die Kugel leuchtet in dumpfem rot und bei einem Klick grün. (ps)

PC PLAYER Fazit

Mit diesem Trackball liefert Fanatec ein unausgereiftes Produkt mit spürbaren Qualitätsmängeln ab. Vielleicht liegt's ja am Herstellungsort: Laut Packungsaufdruck stammt das Ding aus Kanes Cyber-Tempel.



Keine Panik: Kaufberatung SCSI



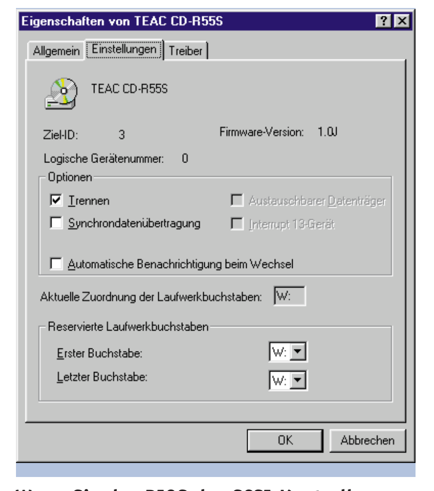
Dann klappt's auch mit SCSI

Spätestens wenn man selbst CDs brennen oder einen Scanner anschließen will, läßt sich der Umstieg auf das High-End-Bussystem kaum noch vermeiden: Wir zeigen Ihnen den Weg durch den Dschungel der SCSI-Varianten, -Kontroller und -Terminatoren.

Theoretisch ist alles kein Problem: SCSI-Kontroller kaufen und in den Rechner stecken, die entsprechenden Gerätschaften daran anschließen, fertig. In der Praxis stößt man dabei aber auf etliche Stolpersteine, die selbst Meister der Selbstbeherrschung zur Verzweiflung treiben können. Und dennoch: Mit der richtigen Planung und dem nötigen Wissen um die Gesetzmäßigkeiten von SCSI muß der stabil laufende Rechner kein Traum bleiben.

Die Wahl der Waffen

Den richtigen SCSI-Kontroller für den richtigen Einsatzzweck zu kaufen, ist schon die halbe Miete. Als erstes muß man sich deswegen darüber klar werden, welche Geräte dieser ansteuern soll. Wenn Sie lediglich einen CD-Brenner einbauen wollen, reicht bereits ein kleiner ohne eigenes BIOS, den Sie für weniger als 100 Mark bekommen. Soll dagegen in Zukunft eine schnelle SCSI-Platte ihren Dienst im Rechner versehen, kommt man um ein hochwertiges Modell mit eigenem BIOS nicht herum; dies gilt insbesondere dann, wenn Sie von der neuen Platte ab jetzt auch booten wollen. Je nach Ausstattung kostet so ein edles Teil 300 Mark und mehr – am falschen Ende zu sparen, macht trotzdem keinen Sinn: Auf dem Markt tummeln sich immer noch superbillige SCSI-Kontroller für den ISA-Slot, aber da letzterer systemintern heutzutage keine besonders hohe Priorität mehr genießt, kann es gerade beim Brennen von CDs zu Aussetzern kommen, was regelmäßig mit einem Totalverlust des Rohlings endet. Einen Kontroller für den PCI-Bus sollte man sich daher schon gönnen.



Wenn Sie das BIOS des SCSI-Kontrollers außer Kraft setzen, können Sie den SCSI-Geräten wieder beliebige Laufwerksbuchstaben zuordnen.

Die SCSI-Varianten

Die erhältlichen SCSI-Kontroller unterscheiden sich leider nicht nur durch das vorhandene/fehlende eigene BIOS. Es gibt dazu noch eine ganze Reihe unterschiedlicher SCSI-Varianten, die sich durch die maximal mögliche Übertragungsgeschwindigkeit, die Anzahl der anschließbaren Geräte und die zulässige Gesamt-Kabellänge unterscheiden. Für den heimischen Rechner kommen gottlob nur drei davon in die engere Auswahl: Am einfachsten zu beherrschen, aber dafür auch am langsamsten, ist das angejahrte »Fast-SCSI«, das für den Anschluß von CD-Brenner oder -Laufwerk ohne weiteres ausreicht. Auch mit einem Scanner stoßen Sie noch nicht an die Grenze der Datenübertragungsrate von maximal 10 MByte in der Sekunde. Fast-SCSI-Kontroller erlauben den Anschluß von bis zu acht Geräten. Weil der Kontroller selbst mitzählt, bleiben noch sieben freie Plätze übrig. Die Gesamt-Kabellänge ist bei Fast-SCSI auf drei Meter begrenzt.

Moderne SCSI-Festplatten erreichen schon eher Datenübertragungsraten jenseits von 10 MByte pro Sekunde, hier ist dann »Ultra-SCSI« angesagt, bei dem das Ende der Fahnenstange erst bei 20 MByte/Sekunde erreicht ist. Die höhere Transferleistung beschränkt jedoch zugleich die zulässige Gesamt-Kabellänge auf 1,5 Meter, falls mehr als drei Geräte an der Strippe hängen.

Soll es noch ein bißchen schneller gehen, schlägt die Stunde von »Ultra-Wide-SCSI«, das mit satten 40 MByte in der Sekunde aufwarten kann. Auch hier darf die Gesamt-Kabellänge bei mehr als vier Geräten eineinhalb Meter nicht überschreiten, sind weniger angeschlossen, können es auch drei Meter sein. Die angegebenen Übertragungsraten bezeichnen natürlich nur das maximal Machbare, wieviele Bytes in der Realität tatsächlich durch die Lei-

tung rauschen, hängt noch von vielen anderen Faktoren ab. Wer sich jetzt sagt, »dann gehen wir doch auf Nummer Sicher und nehmen gleich das gute Ultra-Wide«, sei aber gewarnt: Die Preisdifferenzen zwischen den diversen SCSI-Varianten entsprechen ungefähr ihrer unterschiedlichen Leistungsfähigkeit. Ein ausgesprochen angenehmer Zug dieses Bussystems ist dagegen seine flächendeckende Auf- und Abwärtskompatibilität. Das heißt, Sie können an einen Ultra-Wide-Kontroller durchaus ein CD-ROM-Laufwerk mit Fast-SCSI anschließen. Der umgekehrte Weg ist ebenso möglich, auch wenn es wenig Sinn macht, eine flotte Ultra-Wide-Platte mit einem langsamen Fast-SCSI-Kontroller auszubremsen.

Richtig verkabeln

Die Güte einer SCSI-Installation steht und fällt mit der Verkabelung. Die oberste Grundregel dabei: SCSI ist ein Bussystem, und ein Bus hat bekanntlich genau zwei Enden. Keine drei und keine vier, sondern genau zwei. Das liest sich so einfach, aber in der Hitze des Gefechts macht man es trotzdem gern verkehrt. Das gilt vor allem für die Einbeziehung externer SCSI-Geräte (beispielsweise Scanner) und nachträgliche Ergänzungen: Plötzlich hat man dann eben doch eine T- oder Y-Verkabelung mit drei Enden, und schon funktioniert überhaupt nichts mehr. Grundregel Nummer zwei: Beide Kabelenden müssen »terminiert« werden. Dafür gibt es zwar auch eigens aufsteckbare Widerstände, aber viel einfacher ist es, wenn man dazu die beiden Geräte an den Kabelenden über die dafür vorgesehenen Dip-Schalter oder Jumper terminiert. In aller Regel ist der Kontroller selbst das »Gerät« am einen Ende, und der erledigt diesen Job meist automatisch, so daß man sich nur noch um die Terminierung des letzten SCSI-Gerätes in der Kette kümmern muß. Simples Beispiel: Am Kabel hängt außer dem Kontroller bloß ein CD-Brenner. Hier muß logischerweise der Brenner terminiert werden. Kommt jetzt aber (über ein zweites Kabel am Kontroller) noch ein externes Gerät dazu, sitzt der Kontroller auf einmal in der Mitte der SCSI-Kette, deswegen muß jetzt auch das externe Gerät terminiert werden. Auch bei internen Ergänzungen ist Vorsicht angebracht: Wenn der Hersteller des neuerworbenen SCSI-Laufwerks dessen Terminierung standardmäßig aktiviert hat, haben Sie plötzlich drei Endpunkte in der Kette – und einen instabilen Rechner.

Ein ähnlich kitzliger Punkt ist die Gesamt-Kabellänge: Sie darf nicht kürzer als 10 cm sein und andererseits 1,5 beziehungsweise 3 Meter (je nach verwendetem Kontroller und Zahl der angeschlossenen Geräte) nicht übersteigen. Das klingt im ersten Moment eher reichlich, doch die Zentimeter werden schneller knapp als man denkt. Das Heimtückische daran ist, daß der Computer in vielen Fällen trotzdem problemlos zu arbeiten scheint; aber wenn es dann Wochen später immer wieder zu unerklärlichen Systemabstürzen kommt, hat man die ganze SCSI-Geschichte längst vergessen und gibt vielleicht dem armen Windows die Schuld, obwohl es ausnahmsweise wirklich nichts dafür kann, daß der Rechner Amok läuft.

Sollten Sie mit der vorgeschriebenen Gesamt-Kabellängen beim besten Willen nicht auskommen, ist ein zweiter Kontroller oft eine gangbare Lösung. Eine denkbare Kombination wäre zum Beispiel ein preiswerter Fast-SCSI-Kontroller für den CD-Brenner und das -Laufwerk, während die Festplatte von einem Ultra-Wide-Kontroller versorgt wird. Je leistungsfähiger die Technik, um so wichtiger wird aber auch die Qualität der verwendeten Kabel für einen reibungslosen Betrieb. Vergewissern Sie sich also beim Kauf, daß das ins Auge gefaßte Ultra-Wide-Kabel wirklich dafür zugelassen ist, und seien Sie vorsichtig bei Angeboten vom Grabbeltisch.

Die drei größten Fehlerquellen bei SCSI

1. Kabel
Überschreiten Sie die zugelassene Gesamt-Kabellänge nicht. Bei Fast-SCSI dürfen es insgesamt drei Meter sein, bei Ultra-SCSI mit mehr als drei an den Kontroller angeschlossenen Geräten nur 1,5 Meter. Achten Sie beim Kauf der SCSI-Kabel darauf, daß Sie für das jeweilige Gerät geeignet sind. Und Finger weg von Y- oder T-Abzweigungen.

2. SCSI-IDs
Jede ID darf nur einmal im System vorkommen. Geben Sie einer bootfähigen SCSI-Platte die ID 0, damit liegen Sie auf jeden Fall richtig. Auch der Kontroller sollte immer die ID 7 erhalten.

3. Terminierung
Achten Sie darauf, daß sowohl das erste als auch das letzte Gerät in der SCSI-Kette terminiert ist. Besonders wenn Sie weitere Geräte hinzufügen, sollten Sie sich nochmals Gedanken darüber machen, welches Gerät nach dem Einbau terminiert werden muß.

Die richtige Identität

Jedes SCSI-Gerät hat eine eigene Identifikationsnummer (ID), die quasi seine Hausnummer darstellt, unter der es der Kontroller erreicht. Wichtig ist dabei eigentlich nur, daß keine der grundsätzlich möglichen IDs (im Normalfall von 0 bis 7) doppelt vorkommt, ansonsten darf man sie mehr oder weniger beliebig verteilen. Traditionellerweise hat der Kontroller die ID 7, und die Bootplatte erhält die ID 0. Aber wie gesagt, das ist kein Muß, außerdem haben die IDs nichts mit der physikalischen Reihenfolge zu tun, in der die einzelnen Geräte am SCSI-Bus hängen.

Davonlaufende Laufwerksbuchstaben

Der tolle neue SCSI-Kontroller mit eigenem BIOS wurde erfolgreich eingebaut, aber beim nächsten Systemstart gibt´s trotzdem eine böse Überraschung: Das logische Laufwerk D: auf Ihrer partitionierten Festplatte erscheint mit einem Mal als Platte E:, weil sich der Kontroller beziehungsweise das daran angeschlossene Gerät ganz frech zwischen C: und (neuerdings) E: gemogelt hat. Auf dem ehemaligen Laufwerk D: installierte Programme funktionieren deswegen nicht mehr, und die Systemsteuerung hilft hier auch nicht weiter, weil sie keine Änderung des Laufwerksbuchstaben zuläßt. Die Lösung des Problems ist aber verhältnismäßig einfach: Rufen Sie beim Rechnerstart das BIOS des SCSI-Kontrollers auf, die entsprechende Tastenkombination wird üblicherweise beim Booten auf dem Bildschirm angezeigt. Im Kontroller-BIOS setzen Sie dann »BIOS« auf »DISABLED«. Danach können Sie die Laufwerksbuchstaben wieder problemlos ändern. **(tk)**



Falscher Partner

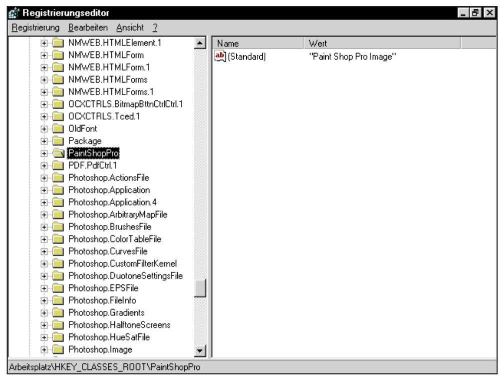
Seit der Installation von »Photoshop« meldet sich nicht mehr der »Paint Shop Pro«, wenn ich auf eine JPEG-Datei im Explorer klicke, sondern eben der Photoshop. Das ist prinzipiell o.k., wenn das nicht immer so lange dauern würde. Ich hätte für das »eben mal schnell anschauen« lieber wieder den Paint Shop. Wie kann ich das ändern?

(Fritz Lang)

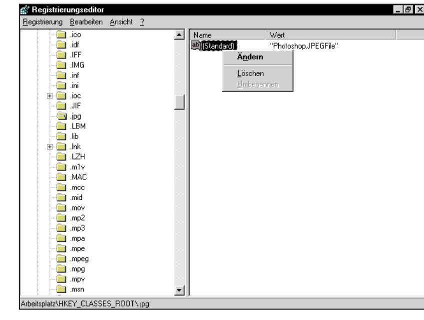
Am elegantesten lösen Sie dieses Problem mit einem kleinen Eingriff in die Registry von Windows 95. Starten Sie zunächst den Registrierungs-Editor: Ein Klick auf die »Start«-Taste, dann »Ausführen« wählen und »regedit« tippen. In dem nun geöffneten Programmfenster finden Sie links einige kryptische Bezeichnungen, rechts einen leeren Bereich, unterteilt in »Name« und »Wert«. Klicken Sie auf das kleine Plus-Symbol vor der Bezeichnung »HKEY_CLASSES_ROOT«. Daraufhin klappt eine ellenlange Liste mit Bezeichnungen auf. Als erstes müssen Sie dort den Eintrag von Paint Shop Pro finden. Scrollen Sie nach unten, bis Sie einen Eintrag wie »Paint Shop Pro« sehen; zum Glück sind die Textzeilen alphabetisch geordnet. Schreiben Sie sich jetzt diese Bezeichnung auf – und zwar haarscharf so, mit Groß- und Kleinschreibung, wie es auf Ihrem Bildschirm steht.

Nur zur Kontrolle: Wenn Sie auf die Bezeichnung klicken (in unserem Beispiel »PaintShopPro«), erscheint im rechten Teil des Fensters unter »Name« der Eintrag »(Standard)« und unter »Wert« »Paint Shop Pro Image«. Letzteren Text sehen Sie im Explorer immer unter »Typ«, wenn der Paint Shop eine Datei laden soll.

Scrollen Sie die linke Fensterhälfte wieder nach oben, bis Sie den Eintrag ».jpg« entdecken. Klicken Sie auch hier auf den Text. Im rechten Fenster erscheint unter »Name« wieder »(Standard)«. Der »Wert« enthält vermutlich »Photoshop.JPEGFile« oder etwas ähnliches. Klicken Sie in der rechten Fensterhälfte mit der rechten Maustaste auf »(Standard)« und wählen Sie »Ändern«. In dem folgenden Fenster tippen Sie nun genau die Bezeichnung, die Sie sich vorher aufgeschrieben haben. Jetzt noch auf »Ok« klicken, und fertig ist die Laube. Ab sofort interessiert sich nur noch der »Paint Shop« für JPEG-Bilder.



Wenn Paint Shop Pro die JPEG-Bilder nicht mehr per Doppelklick im Explorer laden will, ist ein Eingriff in die Registry fällig. Suchen Sie zunächst die Bezeichnung für den Paint Shop ...



... und dann den .jpeg-Eintrag. Per rechten Mausklick rufen Sie ein Menü auf und wählen »Ändern«.

Falsche Empfehlung?

In der Ausgabe 9/98 der PC Player habt Ihr im Technik-Treff unter der Überschrift »Selbst ist der Spieler« ein falsches Motherboard empfohlen. Ihr gebt das SP-97XV von Asus an. Dieses ist das falsche, da der Prozessor seine volle Leistung nur mit einem Board mit 100 MHz Systemtakt entfalten kann. Ein geeignetes Board wäre das »MS 5169« von Microstar.

(Computerversand Detlef Fingerling)

Ja, richtig! Wir haben ein Board mit nur 66 MHz Systemtakt empfohlen, während der AMD K6-2 auch mit 100 MHz externem Takt läuft. Das haben wir ganz bewußt gemacht. Zum einen benötigt man für ein 100-MHz-Board auch 100-MHz-SIMMs. Leider gibt es einige schwarze Schafe unter den PC-Händlern, die in der momentanen RAM-Preisflaute alte SIMMs für 66-MHz-Boards nur zu gern als 100er-Bausteine verkaufen – die dann natürlich Abstürze verursachen. Und welcher Händler nimmt schon »defekte« RAMs wieder zurück? Zum anderen gibt es einige Boards, die mit 100 MHz nicht immer in allen Konfigurationen (Grafikkarte etc.) richtig laufen. Da müssen die Hersteller erst noch ein wenig nacharbeiten. Obendrein liegt der Geschwindigkeitsgewinn von 66 MHz zu 100 MHz Bustakt unter der 10-Prozent-Marke, ist in der Praxis also kaum spürbar. Warum soll man ein System kaufen, das kaum schneller ist, dafür aber das Risiko mit sich bringt, daß es eventuell nicht stabil läuft? Da gehen wir lieber auf Nummer sicher.

Zu viel formatiert

Schadet es meiner Festplatte, wenn ich sie öfter formatiere?

(Philipp Kraut)

Überhaupt nicht! Sie können Ihre Festplatte formatieren, bis Sie sich einen Wolf geklickt haben, das macht gar nichts (der Festplatte, nicht Ihrem Finger). Was dagegen auf Dauer tödlich ist: Erschütterungen im laufenden Betrieb oder ständiges Ein- und Ausschalten. Das mögen Festplatten überhaupt nicht. Falls Sie also mal wieder in einem besonders schweren Level klein beigeben: Bitte nicht auf den PC einprügeln. Dann lieber noch in den Joystick beißen oder ihn an die Wand pfeffern, das kommt

preislich günstiger als eine neue Festplatte.

The Curse of Soundboard

Neulich habe ich mir »The Curse of Monkey Island« gekauft. Bei der Installation stellte sich heraus, daß der »Primäre Audiotreiber« und das »Sound System Playback« von DirectX keine Hardware-Unterstützung erhält. Laut der sehr ausführlichen Fehlerbehebungsanleitung soll ich mir erstmal die passenden Treiber besorgen. Leider ist mein Computerhändler wegen eines Unfalls verhindert. Könnt Ihr mir die Adresse oder Telefonnummer des Herstellers der »HOT 235 16 Bit Stereo Sound« besorgen? ***(Dirk Jansen)***

Wir vermuten mal, daß Ihnen Ihr Händler in diesem Fall auch nicht weiterhelfen kann. Günstige Soundkarten sind meist nur deswegen so günstig, weil sich die Hersteller (Ausnahmen bestätigen die Regel) den Support schenken. Sprich: Aktuelle Treiber bekommt man nicht. Also eher ein paar Mark mehr ausgeben und eine Soundkarte eines Markenherstellers kaufen als sich später schwarzärgern.

Probleme mit Videos

Seit einiger Zeit habe ich Probleme mit Euren Videos der monatlichen CDs. Ich kann sie mir nicht anschauen. Sobald ich auf das entsprechende Icon im Menü klicke, passiert nichts, und wenn ich im Explorer im Verzeichnis »Videos« auf die passende Datei klicke, bekomme ich nur eine Fehlermeldung. ActiveMovie konnte ich von der CD nicht installieren, da das Programm die Datei »msvcrt40.dll« nicht findet. Die konnte ich mir zum Glück besorgen, aber es geht immer noch nicht. Was kann ich tun? ***(Rene Schings)***

Die msvcrt40.dll ist nicht nur für das Abspielen der Videos wichtig, sondern wird auch schon während der Installation benötigt. Zunächst sollten Sie diese Datei im System-Verzeichnis von Windows 95 unterbringen. Wir meinen damit das tatsächliche Verzeichnis mit dem Namen »System« und nicht etwa die »Systemsteuerung«. Einfach reinkopieren genügt (die B-Variante von Win95 und die 98er-Version bringen diese DLL übrigens von Haus aus mit). Dann müssen Sie vor einer erneuten Installation alle alten ActiveMovie-Dateien löschen. Da Microsoft keine automatische Deinstallation anbietet (ist ja normalerweise auch nicht notwendig), müssen Sie das per Hand erledigen. Löschen Sie die Datei »amovie.ocx« im System-Verzeichnis von Windows. Die nächsten Löscharbeiten betreffen die Windows-Registry. Starten Sie »Regedit« mit Start/Ausführen und klicken Sie auf das Plus-Zeichen vor »HKEY_CLASSES_ROOT«. Suchen Sie nun die Einträge ».m1v«, ».mp2«, ».mpa«, ».mpe«, ».mpeg« sowie ».mpg« und löschen Sie diese radikal weg.
Klicken Sie dann auf das Pluszeichen vor »HKEY_LOCAL_MACHINE«, das Pluszeichen vor »SOFTWARE«, »Microsoft«, »Active Setup« und »Installed Components«. Hier finden Sie einen oder mehrere Einträge mit kryptischen Buchstaben/Zahlen-Kolonnen. Löschen Sie denjenigen Eintrag, bei dem rechts im Fenster unter »(Standard)« der Text »Microsoft ActiveMovie« erscheint (einfach testweise auf die Buchstaben/Zahlen-Kolonne klicken). Schließen Sie jetzt Regedit und installieren Sie ActiveMovie erneut (finden Sie auf der roten 10er-CD der PC Player unter /UTIL/ACTMOVIE als DEAMOV4IE.EXE). Danach sollte alles funktionieren.

Eine Frage des Takts

Ich habe eine Frage bezüglich des Übertaktens meines Prozessors. Ich habe einen mit 233 MHz getakteten AMD-Prozessor (66 MHz mal 3,5), und an diesem liegt eine Spannung von 3,2 Volt an. Wenn ich den Prozessor dann auf 266 MHz (66 mal 4 oder 60 mal 4,5) takte und die Spannungsversorgung auf »Auto« stelle, verwendet das Motherboard eine Spannung von 3,5 Volt. Spätestens beim Starten von Windows stürzt der Computer ab. Wenn ich ihn wieder auf 233 MHz herabtakte, fährt alles wieder ganz normal hoch. Seht Ihr irgend eine Möglichkeit, meinen PC auch mit 266 MHz oder 300 MHz zu betreiben? ***(Ronnie Bonet)***

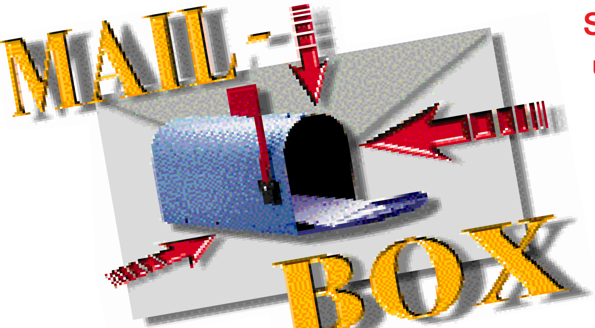
Hupsa! Die 233er-Variante des K6 von AMD darf nur mit 3,2 Volt betrieben werden. Die 3,5 Volt sind eigentlich nur den Uralt-Versionen der Pentium-Chips vorbehalten (und dem AMD K5 sowie den ersten Cyrix-Prozesoren für den Pentium-Sockel). Setzen Sie die Betriebsspannung wieder manuell von 3,5 auf 3,2 Volt. Wenn Ihr PC dann noch immer nicht läuft, macht der Prozessor die Übertaktung schlichtweg nicht mit.
Diese Zuschrift ist außerdem mal wieder eine Gelegenheit, um eine generelle Warnung vor Übertaktung auszusprechen. Wir können es offensichtlich gar nicht oft genug sagen: Bitte, bitte übertakten Sie Ihren PC nicht! Der Prozessor nimmt auf Dauer Schaden. Irgendwann läuft Ihr PC überhaupt nicht mehr, weil der Chip einen Herzinfarkt bekommen hat, und dann ist ein neuer Prozessor fällig. Der kostet zwar nicht die Welt, aber 200 bis 300 Mark darf man schon investieren. Dafür würden wir uns lieber zwei bis drei Spiele kaufen. Außerdem bringt der schnellere Takt bloß einen kaum merklichen Geschwindigkeitsgewinn. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

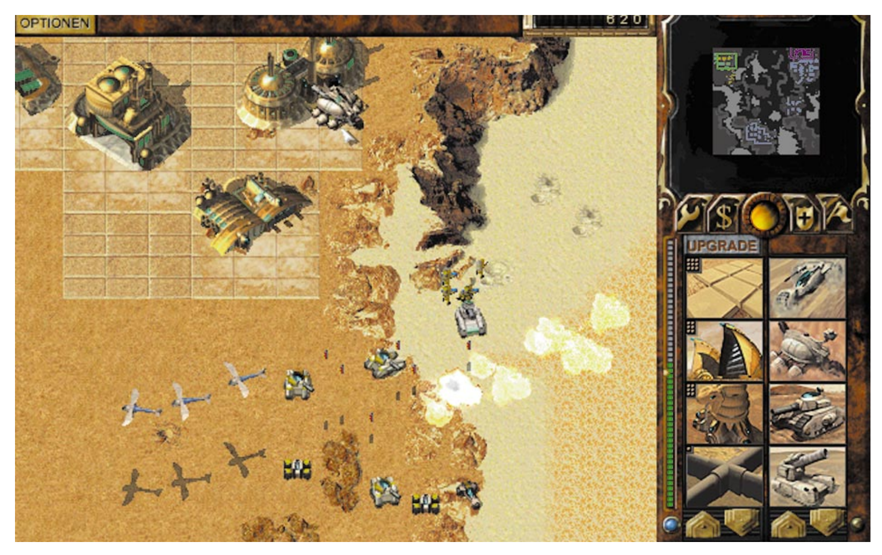


Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Spice World

Ein paar Worte zum »Dune 2000«-Test: Übertrieben lockere Mundart wie »gemütlich buddelnde Riesenwürmer«, »singende Hopslieseln« oder »Döner? Nein, Dröhner!« empfinde ich als wenig angebracht. Sie ist weder objektiv noch für derart gehaltvollen Stoff geeignet. Der Begriff »telefonbuchartige Wälzer« als Beschreibung der Buchvorlagen weist darauf hin, daß der behandelnder Redakteur sich von der schier »endlosen Menge« an Seiten hat abschrecken lassen und sich allerhöchstens die spartanische Inhaltsangabe auf den Umschlagseiten zu Gemüte geführt hat. Hätte er sich die Mühe gemacht, alle sechs Bände oder wenigstens den Einführungsband gewissenhaft durchzulesen, wäre ihm der Text weitaus gehaltvoller und ernsthafter vorgekommen. Schon im zweiten und dritten Roman wird über die zunehmende Ökologie Arrakis' und das Fortbestehen der Atreides nach dem Tod des Herzog Leto und später auch Muad'dib berichtet. Sie sehen, in dieser Geschichte steckt mehr, als auf Ihren eher lächerlich gestalteten Seiten 72 bis 74 in Ausgabe 9/98 auch nur zu erahnen ist. Ich finde es wirklich schade, daß ein Spiel, dessen Vorgänger zu den Besten seiner Zeit gehörte, durch so einen Test verrissen wird. **(Jörg Hagemann)**

Sicher mögen locker-flockige Formulierungen nicht jedermanns Sache sein, doch die Mehrheit unserer Leser erfreut sich über Wortwitz und einen gelegentlichen flapsigen Spruch. Auf keinen Fall sollte damit das Ansehen des Wüstenplaneten in den Schmutz gezogen werden. Ich habe die vielen hundert Seiten des ersten Buches selbst durchgeackert – die dort beschriebene Geschichte wird im Spiel nun mal stark vereinfacht dargestellt, da wäre eine kapitelgenaue Inhaltsangabe als Test-Einleitung wohl ebenfalls nicht ganz angebracht gewesen. Und einen Verriß stellt eine Player-Wertung von 74 Punkten beim besten Willen nicht dar.



Verunglimpft unser »Dune 2000«-Test Frank Herberts Buchvorlage?

Geheime Operationen

Ich kann mir nur schwer vorstellen, daß Origin tatsächlich der Meinung ist, mit dem Vertrieb von Spielen ausschließlich über das Internet Erfolg zu haben. Erstens ist das Internet, vor allem in Deutschland, meiner Meinung nach bei weitem nicht so verbreitet, wie manche Leute das gerne darstellen. Das Internet wird in den Medien zur Zeit ziemlich gepusht, doch ist fraglich, wie viele potentielle Spielekäufer einen Internetzugang haben. Die Zielgruppe wird durch den notwendigen Besitz einer Kreditkarte und deren Gebrauch im Internet weiter verkleinert.
Produzent Adam Fosko wird mit den Worten »Die Vergangenheit hat gezeigt, daß trotz allem schmückenden Beiwerk die Missionen und das Gameplay immer noch am besten ankommen« zitiert. Scheinbar hat der Mann nie die Teile drei bis fünf gespielt. Zwar war das Gameplay dieser Titel wirklich überzeugend, doch das, was die Serie ab dem dritten Teil auszeichnet, ist das Spielfilmflair. Man hat das Spiel gestartet und kam aus dem Staunen nicht mehr heraus. »Wing Commander« wurde zum Synonym des interaktiven Spielfilms. »Secret Ops« wird wahrscheinlich wieder eine großartige Handlung besitzen, aber wie soll diese erzählt werden? Mit Renderszenen und kleinen Einspielungen während der Missionen? Das kann bei einem Wing Commander nicht gut gehen. Der wahre Grund für den Wegfall der Videosequenzen scheint zu sein, daß die Produktionskosten der Serie einfach in keinem Verhältnis mehr zum erzielten Umsatz standen.
Dieser Trend war schon bei »Wing Commander Prophecy« zu sehen, das deutlich weniger, auch weniger aufwendige Zwischensequenzen als Price of Freedom enthielt. Mit Prophecy ging die Trilogie des »Hollywood Commander« zu Ende und wir müssen uns wohl damit abfinden, daß die Film- und Spiele-Industrie doch nicht so eng zusammengerückt sind, wie es so oft behauptet wird. In meinen Augen stellt Wing Commander 6 einen Rückschritt dar und bedeutet einen Atmosphäre-Verlust für die gesamte Spiele-Industrie. **(Alexander Faust)**



Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im drittletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.
Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

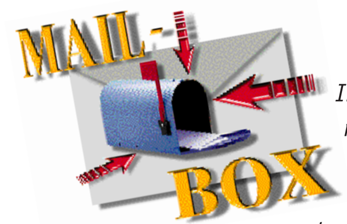
Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464 – 010
Anno 1602	2	(0190) 192 464 – 011
Battlezone	4	(0190) 192 464 – 012
Blade Runner	5	(0190) 192 464 – 013
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Conflict FreeSpace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Starcraft	9	(0190) 192 464 – 020
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1998 (ohne Tests + Tips)	3	(0190) 192 464 – 900
Test-Übersicht 1998	2	(0190) 192 464 – 901
Tips-Übersicht 1998	1	(0190) 192 464 – 902
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	1	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

➜ NEU: WEKA-Spielehotline für PC Player (0190) 873 – 268 – 11



Interessante Meinung: Von »Wing Commander 6« würde ich nicht reden wollen – eher von einem Add-on, wie es zuletzt beim zweiten Commander erschienen ist. Zur Sache selbst: Ein allzu enges Zusammenrücken von Film- und Spielebranche muß indes nicht immer das Optimum sein – wer erinnert sich nicht mit Schrecken an die hohlen Videospielchen des anbrechenden CD-ROM-Zeitalters? Wenn irgendwann auch die lokalen Telefongebühren sinken und das Girokonto neben der Kreditkarte akzeptiert wird, dürften sich die Erfolgschancen des Spieleverkaufs via Internet immens verbessern. Und bei immer breiteren Datenautobahnen lassen sich Videos vielleicht eines Tages auch in guter Qualität über das Netz ansehen.

Vermißtenmeldung



Wo zur Hölle ist »Kid Paddle« geblieben? Ich habe das Heft 9/98 bereits mehrmals durchgeforstet, aber nirgends ist mein auch bei den Kollegen heiß geliebter Comic zu finden. Das ist glatt ein Grund, mein Abonnement zu kündigen, also überlegt Euch das noch mal. Den Ersatz »Dilbert« könnt Ihr Euch in die Haare schmieren. Ich will Kid Paddle wieder haben!

(Roland Österreicher und Kollegen)

Kaum eine Seite war allmonatlich intern und extern so umstritten wie Kid Paddle. Nachdem wir die besten Gags aus den zur Zeit erhältlichen Alben (erschienen im Carlsen Verlag, Hamburg) geplündert hatten, kam die Entscheidung des vorläufigen Paddle-Stopps. Wenn es wieder ein paar neue, witzige Geschichten gibt, kann sicher über eine Wiedereinführung nachgedacht werden.

Conflict: Bugspace

Vor ein paar Tagen habe ich mir – auch auf Eure Empfehlung hin – »Conflict: Freespace« zugelegt. Eine Entscheidung, die ich leider sehr bedauere. Das Spiel an sich ist wirklich gut – wenn es nur nicht den schwerwiegenden Bug gäbe, daß bei den Missionsbeschreibungen in der deutschen Version die Sprachausgabe fehlt. Es ist schon eine ganz schöne Unverschämtheit, wenn man dann als geleimter Käufer in diversen Newsgroups von Leuten des Entwicklerteams (!) lesen muß, daß »einfach keine Zeit mehr für die Lokalisierung« war. Na klar, dann läßt man halt dies und jenes weg, um den Veröffentlichungstermin nicht noch weiter hinauszuzögern. Was würden wohl Autofahrer sagen, wenn sie ein Fahrzeug ohne Scheinwerfer bekämen? Für mich steht jedenfalls fest: nur noch Originalversionen kaufen. **(Marcus Wille)**

Zu diesem Thema erreichten uns bereits einige ähnlich klingende Hilferufe. Daß die Spielefirmen sich mit solchen Schnellschüssen selbst keinen Gefallen tun, scheint sich noch immer nicht zu ihnen herumgesprochen zu haben. Ein inzwischen erschienener Patch (vorrätig unter www.interplay.com) behebt das angesprochene Problem wenigstens im Nachhinein. Der Pauschal-Aufruf zum Originalkauf erscheint uns allerdings nicht gerechtfertigt: Es gibt sehr wohl hervorragende Übersetzungen, wie die deutschen Fassungen zahlreicher LucasArts-Adventures seit Jahren beweisen.

Ultima linear

Es gibt fast nur noch linear ablaufende Spiele mit 20 bis 30 Missionen. Wo bleiben Titel, die man immer wieder gerne mal spielt, weil sie einfach Spaß machen – wie »Aces over Europe«, bei dem ich mit allen kriegsführenden Parteien Hunderte von Flugstunden zubrachte?
Wenn bei Origin die Designer reihenweise das Handtuch werfen und Richard Garriott »Ultima 9« zu einem Action-Adventure mit Rollenspielelementen entwickeln will (Avatar Croft läßt grüßen), wo bleiben dann die alten Rollenspiele, die wir vor zehn Jahren nächtelang gezockt haben? Als alter Avatar habe ich alle bisherigen Ultimas durchgespielt, auch »Super Avatar Brothers« (Ultima 8). Doch wenn Lord British nun aber erneut so einen Actionwurf wie bei U8 fabriziert, dann werde ich sicherlich keine 100 Mark dafür hinblättern. Meine letzte Hoffnung für den Rollenspielsektor ruht auf »Baldur's Gate«.

(Markus »Wayne« Schlegel)

Baldur's Gate scheint in der Tat sehr gut zu werden – sogar redaktionsbekannte Hasser von Fantasy-Rollenspielen zeigen heftige Symptome der Vorfreude. Hoffen wir, daß »Ultima Ascension« die acht Tugenden nicht ganz über Bord wirft und sich Richard Garriott auf seine Wurzeln besinnt (lesen Sie dazu auch S. 66ff).
Ein lineares Spiel ist sicher schneller zusammengezimmert als eines, das ein komplexes Wirtschaftssystem verwalten oder auf alle denkbaren Ideen des Spielers reagieren muß. Aber Klassiker wie »Elite« gibt es anscheinend nur einmal alle zehn Jahre ...

Der letzte Widerspruch?

In der Antwort auf den Brief »Wer ist besser?« von Stefan Schnürle (Heft 8/98) schreiben Sie: »Außer Frage steht, daß Total Annihilation Starcraft bei der Präsentation weit überlegen ist.« Im Echtzeit-Special bekommt Starcraft bei der Präsentations-Wertung 90 Punkte, TA jedoch nur 70. **(Christopher Henke)**

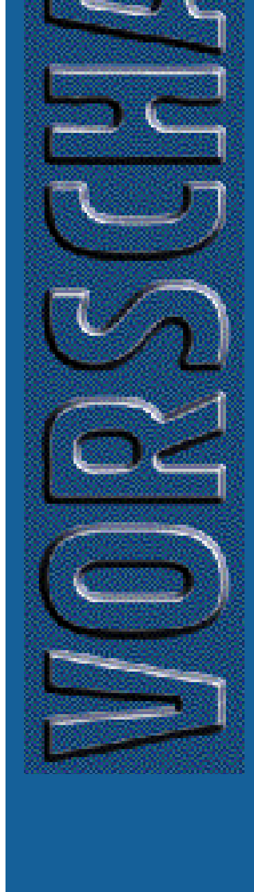
Sorry, der Teufel steckte im Detail. Der ursprüngliche TA-Test vergab seinerzeit eine Präsentations-Gesamtwertung (»Sehr gut«), während Starcraft 70 Punkte für Grafik und 80 für den Sound bekam. Im Schwerpunkt machten wir daraus einheitliche (Punkte-)Gesamtwertungen, die dann aber vertauscht wurden: Laut Thomas »Echtzeit« Werner sollte TA 90 und Starcraft 70 bekommen. ***(ra)***

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
leserPCP@aol.com
Natürlich erreichen uns auch Briefe
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

PC PLAYER

12/98



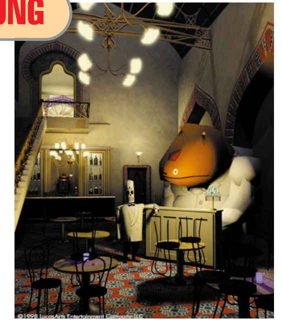


RANDALE IM WELTALL

Wenn zwei sich im Weltall streiten, geht es meist nicht um die üblichen Banalitäten, sondern gleich um die Herrschaft über das Universum, damit sich die lange Anreise auch gelohnt hat. Das einstmals nur durch einige wenige Spieleperlen wie »Wing Commander« vertretene Sub-Genre konnte sich dank zahlreicher hochqualitativer Vertreter längst aus seinem irdischen Nischendasein befreien. Grund genug, die galaktischen Eroberungen im Rahmen eines Weltall-Action-Specials einmal gebührend zu würdigen.

ALLES SO SCHÖN BUNT HIER

Namen wie Riva TNT, Voodoo Banshee oder S 3 Savage verraten dem Kundigen, daß die nächste Generation der 3D-Karten in den Startlöchern steht. Wir verraten Ihnen, ob ein Kauf aus heutiger Sicht schon sinnvoll ist und welche Karte über die besten inneren Werte verfügt.



SCHÖNE BESCHERUNG



Ein sicherer Indikator für das herannahende Weihnachtsfest ist der beinahe täglich stärker werdende Ausstoß der Spiele-Industrie. In der nächsten Ausgabe untersuchen wir voraussichtlich die Gabentischtauglichkeit von: **Caesar 3**, **Fallout 2**, **Grim Fandango**, **Jagged Alliance 2** und **Railroad Tycoon 2**.

SUPER PLUS MIT VOLLVERSION



Strategen an die Kauffront! In der Begleit-CD der nächsten Super-Plus-Ausgabe schlummert die **Spiele-Vollversion** des Taktikwunders **Fantasy General**. Der hochdekorierte SSI-Titel aus dem Jahr 1996 verfügt über zauberhafte orchestrale Klänge und strategisch gewitzte Kampagnen, in denen sich Fantasy-Einheiten im Rundentakt beharken. Daß sie dabei auch magische Sprüche ablassen, erlebt man in diesem Genre eher selten. Als zusätzliches Schmankerl haben wir dem General eine separate Mini-Kampagne in den Tornister geschmuggelt, die vormals kein Bestandteil des Originalspiels war.

PC PLAYER

12/98 erscheint am 4. November*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

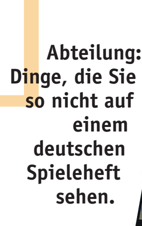








[FINALE]





Der Eintritts-karten-Druckfehler des Monats: »Wanfred Duy« kommt witztechnisch nah ans legendäre »Bpros Schneider« (anno 1994 bei der CES in Las Vegas) heran.

Der ganz normale Wahnsinn

Erstaunlich, aber wahr: Dieses Jahr kehrten alle Redakteure wohlbehalten und im gleichen Flugzeug aus London, dem Austragungsort der ECTS, zurück. Selbst General Duy mußte heuer nicht im Flughafen übernachten – sein Navigationsoffizier Austinat zog sich schon im Vorfeld mit einem von langer Hand geplanten Urlaub diskret aus der Messe-Affäre.
Zum Schmunzeln brachte uns Manfreds Eintrittskarte: »Wanfred Duy« prangt es dort in schönen Großbuchstaben. Wissen die Veranstalter mehr als wir? Ist Manfred der streßreiche und verantwortungsschwere Posten des stellvertretenden Chefredakteurs bereits zu Kopf gestiegen? Diesbezügliche Fragen dementiert er jedenfalls noch immer vehement.

Zu guter Letzt

Und dann war da noch die E-Mail, welche die Redaktion am 17.7.1998 um 13:42 Uhr aus der hauseigenen EDV-Abteilung ereilte: »Das Internet wird in den nächsten fünf Minuten abgeschaltet. Bitte beenden Sie alle Aktivitäten im Internet.«



Abteilung: Dinge, die Sie so nicht auf einem deutschen Spieleheft sehen.

Guten Flug!

Der Zweite Weltkrieg ist seit jeher ein Lieblingskind der amerikanischen Medien - nicht zuletzt, weil man dabei so herrlich seine Vorurteile pflegen kann. So ist beispielsweise die 60er-Jahre-Sitcom »Hogan's Heros« noch heute im US-Fernsehen zu sehen. Darin veranstaltet eine Truppe GIs im deutschen Gefangenenlager Stalag 13 allerhand Dönnekes mit ihren Bewachern Kommandant Klink und Sergeant Schultz (Merkmale: dick und dämlich). Bei uns läuft die Serie unter dem Titel »Ein Käfig voller Helden« auf Kabel 1.
So war denn auch ein Schwerpunkt zu historischen Flugsimulationen des Zweiten Weltkrieges ein gefundenes Fressen für die amerikanische Spielezeitschrift PC Gamer: »Up Yours, Adolf!« (in etwa: Leck mich, Adolf!) verkündet fröhlich und unbeschwert das Titelbild. Als Bonus wird die mutmaßliche deutsche Fassung gleich mitgeliefert: »Essen Sie Meine Ünterhosen, Winston«. Und die Moral von der Geschichte: Wir lachten. Doch merke: Nicht jedes deutsche Wort enthält zwangsläufig einen Umlaut. **(ra)**

tikis MS-SpielDOSe





Stefan Hermes aus Trittenheim staunte nicht schlecht, als ihm das Prügelspiel »Tekken 2« in einem Prospekt als Flugsimulation präsentiert wurde. Wir können nur Vermutungen anstellen, wie es zur Einsortierung in diese Sparte kam: Vielleicht meinten die Inserenten, das Spiel würde wunderschön die menschliche Flugbahn nach einem deftigen Tritt in die Magengrube simulieren? Über eine Flugknüppel-Unterstützung war bei Redaktionsschluß noch nichts weiter bekannt.



Schaut der Herr hier so düster, weil er am Ende gar keine Flugsimulationen mag?